



TESIS (RA 092388)

PENINGKATAN KUALITAS VISUAL DAN SPASIAL KAWASAN KREMBANGAN KOTA SURABAYA

SETYO NUGROHO
3211 203 005

DOSEN PEMBIMBING

Prof. Ir. Endang Titi Sunarti B Darjosanjoto, M.Arch, Ph.D

Ir. Soegeng Gunadi, MLA, IAI

**PROGRAM PASCASARJANA
BIDANG KEAHLIAN PERANCANGAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN ARSITEKTUR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014**



THESIS (RA 092388)

IMPROVEMENT OF VISUAL AND SPATIAL QUALITY IN KREMBANGAN DISTRICT OF SURABAYA CITY

SETYO NUGROHO
3211 203 005

SUPERVISOR

Prof. Ir. Endang Titi Sunarti B Darjosanjoto, M.Arch, Ph.D
Ir. Soegeng Gunadi, MLA, IAI

GRADUATE SCHOOL OF URBAN DESIGN
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014

**Tesis disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Teknik (MT)**

**di
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Oleh:
Setyo Nugroho
NRP. 3211203005**

**Tanggal Ujian : 16 Juli 2014
Periode Wisuda : September 2014**

Disetujui oleh:



1. Prof. Ir. Endang Titi S.B.D., M. Arch, Ph.D
NIP 194901251978032002

(Pembimbing I)



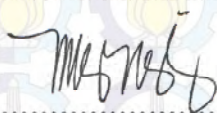
2. Ir. Soegeng Gunadi, MLA
NIP 13034120200

(Pembimbing II)



3. Dr. Ing. Ir. Bambang Socmardiono
NIP 196105201986011001

(Penguji)



4. Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T
NIP 196206081987012001

(Penguji)



Direktur Program Pascasarjana,

Prof. Dr. Ir. Adi Socpriyanto, MT
NIP 196404051990021001

PENINGKATAN KUALITAS VISUAL DAN SPASIAL KAWASAN KREMBANGAN KOTA SURABAYA

Nama Mahasiswa : Setyo Nugroho
NRP : 3211.203.005
Pembimbing : Prof. Ir. Endang Titi Sunarti BD, M.Arch, Ph.D
Co-Pembimbing : Ir. Soegeng Gunadi, MLA, IAI

ABSTRAK

Permasalahan pusat kota adalah minimnya perhatian pada kualitas lingkungan karena tingginya pertumbuhan ekonomi dan infrastruktur yang pesat. Usaha pemerintah dalam melestarikan bangunan lama di kawasan Krembangan masih sebatas pada koridor utama. Padahal di bagian dalam masih ada bangunan lama yang keberadaannya makin tenggelam karena tidak mampu menjadi *focal point* kawasan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan kembali bangunan lama yang berpotensi menjadi *focal point*, dan memberikan usulan rancangan dalam meningkatkan kualitas hubungan antara visual dan spasial.

Tahap pertama yang dilakukan adalah menemukan pola dan posisi bangunan *focal point* terhadap bentuk jalan dengan menggunakan teknik analisa tipomorfologi. Dari tahap pertama, diperoleh 10 bangunan *focal point* yang berperan sebagai obyek tujuan pandangan. Tahap kedua adalah mengevaluasi kesan ruang menggunakan elemen *townscape* pada tiap segmen dengan menerapkan teknik analisa serial views. Teknik penyajian menggunakan teknik segmentasi foto yaitu membedakan arsip properti pada tiap gambar. Arsir vertikal menjelaskan properti vegetasi, arsip horisontal yang putus-putus mewakili properti permukaan jalan, arsip blok hitam menjelaskan bangunan lama yang dijadikan sebagai *focal point*. Pembacaan kesan ruang pada tiap segmen kemudian diperlukan untuk menentukan kriteria dan konsep desain yang tepat pada kawasan Krembangan.

Kriteria dan konsep desain dibagi menjadi tiga aspek: *protection*, *comfort*, dan *delight* dengan perhatian tetap mengacu pada visual dan spasial. Kriteria desain menekankan pada beberapa hal berikut: perbedaan elevasi, pemilihan material dan vegetasi, visibilitas bangunan focal point harus tertangkap, kemenerusan ruang, penataan massa bangunan yang memiliki nilai ketertarikan visual. Hasil akhir berupa usulan desain yang dibagi dalam lima segmen. Tiap segmen memiliki keunikan dan keistimewaan berbeda sesuai dengan elemen *townscape* yang ingin ditekankan. Secara ringkas, peningkatan kualitas visual dan spasial kawasan Krembangan ditingkatkan melalui: usulan perubahan arah lalu lintas kendaraan pada jalan Sikatan dan Branjangan, rehabilitasi fasad bangunan pada hampir seluruh focal point, adaptive re-use bangunan, penyediaan jalur pejalan kaki yang terintegrasi, dan ruang luar yang terhubung.

Kata kunci: kawasan Krembangan kota Surabaya, peningkatan kualitas, visual dan spasial.

IMPROVEMENT OF VISUAL AND SPATIAL QUALITY IN KREMBANGAN DISTRICT OF SURABAYA CITY

Student Nama : Setyo Nugroho
NRP : 3211.203.005
Supervisor : Prof. Ir. Endang Titi Sunarti BD, M.Arch, Ph.D
Co-Supervisor : Ir. Soegeng Gunadi, MLA, IAI

ABSTRACT

One of problems in old urban areas is the lack of attention to environment quality because of rapid economic and infrastructure development. City government had attempted in conserving the old buildings, but it is limited to main corridor only. They didn't pay attention to old buildings behind the main corridor even though they had a lot of architectural, historical, and social value. The aim of this master theses are: to re-invent old buildings that potentially to be focal point, and to propose schematic design of Krembangan district in improving the visual and spatial quality.

The first stage of the research is finding the typology of roadform and pattern of each focal point by applying typomorphological method analysis. Result of first stage shows that there are 10 focal point buildings playing important role as target view. After obtaining the first result, second stage of research is evaluating and examining the element of townscape in every determinated segmets by applying serial views method analysis. Datas are presented in segmented image by distinguishing the material properties. Vertical hatch explains vegetation, dashed horizontal hatch represents surface of road, and black hatch expresses as focal point. These townscape evaluation is needed to determine design criteria and appropriate concept for Krembangan district.

Design criteria and concept are focused in three aspects: *protection*, *comfort*, and *delight*. Design criteria emphasizes on several things: different level of elevation, choice of material and vegetation, visibility of focal point, continuous space, and building mass arousing visual interest. Final results are schematic design which are divided into five segments. Every segment owns a uniqueness and distinctiveness in accordance with emphasized townscape elements. Briefly, visual and spatial quality are improved by changing the traffic direction in jalan Branjangan and Sikatan, rehabilitating façade of focal point, adaptive re-using the old buildings, integrating pedestrian ways, connected urban squares.

Keyword: *Krembangan district, Surabaya City, Quality Improvement, Visual and Spatial.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Peningkatan Kualitas Visual dan Spasial Kawasan Krembangan Kota Surabaya”. Penyusunan tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang keahlian Perancangan Kota program Pascasarjana Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari sempurna dan dalam penyelesaiannya tidak lepas dari bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini perkenankan penulis untuk mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mengiringi doa dan restu dalam setiap langkah dan keputusan yang diambil oleh penulis.
2. Prof. Ir. Endang Titi Sunarti Darjosanjoto, M.Arch., Ph.D, selaku dosen pembimbing pertama, dosen wali, sekaligus ketua alur bidang keahlian Perancangan Kota.
3. Ir. Soegeng Gunadi, MLA., IAI selaku dosen pembimbing kedua.
4. Dr.Ing. Bambang Soemardiono selaku dosen penguji di dalam bidang, dan Dr.Ir Murni Rachmawati, MT selaku dosen penguji di luar bidang yang merangkap ketua program Pascasarjana Arsitektur.
5. Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D selaku Ketua jurusan dan seluruh jajaran dosen dan karyawan jurusan Arsitektur.
6. Seluruh rekan pejuang tesis di alur Perancangan Kota: Khaerunnisa, Fitrianty Wardhani, R. Dimas Widya Putra, Jendy Yuliana, Choirur Roziqin, Narulita Anugrahing Widhi, dan M. Andi Hakim. Dan tidak lupa seluruh rekan alur Perancangan Kota tahun angkatan 2011: Edith Abram Rochdi, Aruna Dwitya Putra, Hilda Multi Artarina, Fitriana Halla, Fardilla Rizkiyah, dan Puspitaningtyas Sulistyowati.
7. Staff ruang baca jurusan Arsitektur: Susi Handayani, Amd, dan seluruh anggota lab.intergalaksi: Winton Danardi, Tanti Satriana Nasution, Satya Santosa, Safina Sofia, dan Puteri Wara Sabrina.

8. Kumamoto University atas kesempatannya untuk mengikuti program singkat joint-research dalam kurun waktu tahun 2012. Kesempatan ini telah memperkaya literatur dalam penyusunan tesis ini.

Akhir kata, penulis berharap tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan bidang Perancangan Kota.

Surabaya, Agustus 2014

Setyo Nugroho

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | I |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS | III |
| ABSTRAK..... | IV |
| KATA PENGANTAR | VI |
| DAFTAR ISI | VIII |
| DAFTAR GAMBAR | XI |
| DAFTAR TABEL..... | XIV |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Permasalahan..... | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4 Sasaran Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Lingkup Penelitian..... | 5 |
| 1.6.1 Lingkup Wilayah Penelitian..... | 5 |
| 1.6.2 Lingkup Substansi | 6 |
| BAB 2 KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1. Kajian Townscape | 7 |
| 2.1.1 Melihat Kota Secara Sikuensial | 7 |
| 2.1.2 Bentuk Ruang Luar | 11 |
| 2.1.3 Menciptakan Kualitas Pada Sebuah Tempat..... | 21 |
| 2.1.4 Elemen Townscape..... | 28 |
| 2.2 Kajian Karakter Visual dan Spasial..... | 34 |
| 2.2.1 Menurut Oc, Heath, dan Tiesdell | 34 |
| 2.2.2 Menurut Jacobs..... | 36 |
| 2.2.3 Menurut Brolin | 39 |
| 2.3 Kajian Artefak Kota dan Pengembangan Kawasan Bersejarah..... | 38 |
| 2.3.1 Struktur Artefak Kota..... | 38 |
| 2.3.2 Teori Permanen dan Monumen | 43 |
| 2.3.3 Pemahaman Konservasi..... | 44 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3.4 Pengembangan Kawasan Bersejarah | 46 |
| 2.4 Studi Preseden: Higashiyamate-machi, Nagasaki..... | 48 |
| 2.4.1 Hasil Pendataan Bangunan di Higashiyamate-machi | 49 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu di Sekitar Lokasi Penelitian..... | 56 |
| 2.6 Sintesa Kajian Pustaka..... | 60 |
| 2.6.1 Sintesa Kajian Teori..... | 60 |
| 2.6.2 Kriteria Umum | 64 |
| BAB 3 GAMBARAN KAWASAN KREMBANGAN..... | 67 |
| 3.1 Struktur Wilayah Penelitian..... | 67 |
| 3.2 Kawasan Krembangan Dalam Catatan Sejarah Kota Surabaya..... | 68 |
| 3.3 Identifikasi Wilayah Penelitian..... | 73 |
| 3.3.1 Pembagian Segmen Wilayah Penelitian | 73 |
| 3.3.2 Bangunan Cagar Budaya di Wilayah Penelitian | 74 |
| 3.4 Kondisi Fisik Kawasan Krembangan..... | 77 |
| 3.4.1 Elemen Softscape..... | 77 |
| BAB 4 GAMBARAN KAWASAN KREMBANGAN..... | 83 |
| 4.1 Paradigma Penelitian..... | 83 |
| 4.1.1 Jenis dan Metode Penelitian..... | 84 |
| 4.2 Variabel Penelitian..... | 85 |
| 4.3 Strategi Pengumpulan Data..... | 87 |
| 4.4 Teknik Penyajian Data | 88 |
| 4.4.1 Teknik Analisa Tipo-Morfologi..... | 91 |
| 4.4.2 Teknik Analisa Serial Views | 92 |
| 4.5 Diagram Alir Penelitian | 98 |
| BAB 5 ANALISA DAN PEMBAHASAN | 99 |
| 5.1 Analisa Tipo-Morfologi | 99 |
| 5.1.1 Morfologi Ruang Wilayah Penelitian | 99 |
| 5.1.2 Presentasi Data Bangunan Sebagai Elemen yang Bertahan | 108 |
| 5.1.3 Rangkuman Elemen yang Bertahan Sebagai Focal Point..... | 135 |
| 5.1.4 Hasil Analisa..... | 137 |
| 5.2 Analisa Serial Views..... | 139 |
| 5.2.1 Segmen 1: Jalan Krembangan Barat..... | 140 |

| | |
|---|------------|
| 5.2.2 Segmen 2: Jalan Branjangan | 148 |
| 5.2.3 Segmen 3: Jalan Merak – Jalan Cendrawasih | 152 |
| 5.2.4 Segmen 4: Jalan Sikatan | 158 |
| 5.2.5 Segmen 5: Jalan Kepanjen | 162 |
| 5.3 Kesimpulan Analisa | 167 |
| 5.4 Kriteria Desain | 176 |
| 5.6 Konsep Desain | 179 |
| 5.7 Desain Skematik | 187 |
| BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN | 201 |
| 6.1 Kesimpulan | 201 |
| 6.2 Saran | 202 |
| DAFTAR PUSTAKA | 203 |
| BIOGRAFI PENULIS | 205 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 Kawasan Krembangan sisi jalan utama dan sisi dalam..... | 2 |
| Gambar 1. 2 Lingkup Wilayah Penelitian | 5 |
| Gambar 2. 1 Skematik dari konsep ‘ <i>system of place</i> ’ | 9 |
| Gambar 2. 2 Pemahaman pada konsep townscape di kota Hague | 10 |
| Gambar 2. 3 Bentuk jalan lurus dan jalan lengkung | 11 |
| Gambar 2. 4 Pemahaman ruang menurut Ashihara | 12 |
| Gambar 2. 5 Hubungan antara D/H dengan kesan ruang yang ditimbulkan..... | 13 |
| Gambar 2. 6 Tingkatan Enclosure..... | 14 |
| Gambar 2. 7 Bangunan Penting dalam Ruang Publik (1)..... | 16 |
| Gambar 2. 8 Bangunan Penting dalam Ruang Publik (2)..... | 17 |
| Gambar 2. 9 Bangunan Penting Dalam Ruang Publik (3)..... | 17 |
| Gambar 2. 10 Spaces with open corners | 18 |
| Gambar 2. 11 Spaces with built-up corners | 18 |
| Gambar 2. 12 Enclosed spaces..... | 19 |
| Gambar 2. 13 Projections and recessions in the space..... | 19 |
| Gambar 2. 14 Dominant building inside a space | 20 |
| Gambar 2. 15 Serial Vision di distrik An-Ping,kota Tainan,Taiwan..... | 33 |
| Gambar 2. 16 Skala manusia (kiri) dan skala manusia intim (kanan). | 36 |
| Gambar 2. 17 Tipologi Bangunan Rumah di Hessen, Jerman..... | 42 |
| Gambar 2. 18 Tipe konservasi | 45 |
| Gambar 2. 19 Harmonic Contrast pada kawasan sebuah distrik di Jerman..... | 47 |
| Gambar 2. 20 Zona pengamatan dalam wilayah kota Nagasaki | 49 |
| Gambar 2. 21 Variasi bentuk penanda informasi di lokasi preseden..... | 52 |
| Gambar 2. 22 Keterkaitan antara sintesa townscape dan..... | 62 |
| Gambar 2. 23 Keterhubungan antara path, nodes, landmarks, dan focal point .. | 63 |
| Gambar 3. 1 Gambaran lingkungan dalam tembok kota abad 18..... | 68 |
| Gambar 3. 2 Peta Surabaya tahun 1865 dengan tembok kota..... | 69 |
| Gambar 3. 3 Peta Surabaya tahun 1935 tanpa tembok kota..... | 70 |
| Gambar 3. 4 Wilayah penelitian dalam komposisi kota yang lebih luas | 72 |
| Gambar 3. 5 Pola penggunaan ruang pada wilayah penelitian | 72 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 3. 6 Pembagian segmen di wilayah penelitian..... | 73 |
| Gambar 3. 7 Persebaran Bangunan cagar budaya di wilayah penelitian..... | 75 |
| Gambar 3. 8 Tanaman pohon bintaro di wilayah penelitian..... | 77 |
| Gambar 3. 9 Tanaman perdu dan semak di wilayah penelitian..... | 78 |
| Gambar 3. 10 Peta persebaran tanaman pohon di wilayah penelitian..... | 78 |
| Gambar 3. 11 Elemen hardscape di wilayah penelitian..... | 79 |
| Gambar 3. 12 Eksisting Jalur Kendaraan Bermotor..... | 80 |
| Gambar 4. 1 Alur penggunaan kedua paradigma | 83 |
| Gambar 4. 2 Teknik segmentasi | 89 |
| Gambar 4. 3 Salah satu penggal jalan dalam kawasan penelitian | 90 |
| Gambar 4. 4 Pandangan berlapis pada sebuah satu jalur | 93 |
| Gambar 4. 5 Contoh penerapan teknik analisa serial views di jalan Sikatan .. | 94 |
| Gambar 4. 6 Tahap dalam metode rancang kota | 95 |
| Gambar 4. 7 Diagram Alir Penelitian | 98 |
| Gambar 5. 1 Morfologi wilayah penelitian | 101 |
| Gambar 5. 2 Blok grid yang dipotong oleh sungai-sungai kecil | 102 |
| Gambar 5. 3 Bentuk blok di wilayah penelitian..... | 102 |
| Gambar 5. 4 Bentuk jalan di wilayah penelitian | 103 |
| Gambar 5. 5 Internal order di jalan Krembangan Barat | 104 |
| Gambar 5. 6 Inside-outside di jalan Branjangan | 104 |
| Gambar 5. 7 Persimpangan, Square, dan jalan di wilayah penelitian | 105 |
| Gambar 5. 8 Penerapan amorphous square di wilayah penelitian..... | 106 |
| Gambar 5. 9 Elemen yang bertahan di wilayah penelitian..... | 107 |
| Gambar 5. 10 Data Bangunan Rumah Tinggal Jl.Krembangan Barat..... | 109 |
| Gambar 5. 11 Data Bangunan Kantor dan Toko Jl.Krembangan Barat | 110 |
| Gambar 5. 12 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 3)..... | 111 |
| Gambar 5. 13 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 4)..... | 112 |
| Gambar 5. 14 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 5)..... | 113 |
| Gambar 5. 15 Data Bangunan kantor swasta (Nomor 6)..... | 114 |
| Gambar 5. 16 Data Bangunan kantor swasta (Nomor 7)..... | 115 |
| Gambar 5. 17 Data Bangunan Kantor Pertanahan Kota Surabaya (Nomor 8)... | 116 |
| Gambar 5. 18 Data Bangunan Kantor PT Perkebunan Nusantara (Nomor 9).... | 117 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 5. 19 Data Bangunan Rumah Tinggal dan Toko (Nomor 10)..... | 118 |
| Gambar 5. 20 Data Bangunan Tandon Air (Nomor 11) | 119 |
| Gambar 5. 21 Data Bangunan Kantor swasta (Nomor 12) | 120 |
| Gambar 5. 22 Data Bangunan Toko dan Rumah Tinggal (Nomor 13)..... | 121 |
| Gambar 5. 23 Data Bangunan kosong (Nomor 14) | 122 |
| Gambar 5. 24 Data Bangunan kosong (Nomor 15) | 123 |
| Gambar 5. 25 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 16)..... | 124 |
| Gambar 5. 26 Data Bangunan Toko dan gudang (Nomor 17) | 125 |
| Gambar 5. 27 Data Bangunan Toko dan Gudang (Nomor 18) | 126 |
| Gambar 5. 28 Data Bangunan Toko (Nomor 19)..... | 127 |
| Gambar 5. 29 Data Bangunan Toko (Nomor 20)..... | 128 |
| Gambar 5. 30 Data Bangunan Usaha Peti Mati (Nomor 21) | 129 |
| Gambar 5. 31 Data Bangunan Bank International Indonesia (Nomor 22)..... | 130 |
| Gambar 5. 32 Data Bangunan Polrestabes (Nomor 23)..... | 131 |
| Gambar 5. 33 Data Bangunan Polrestabes (Nomor 24)..... | 132 |
| Gambar 5. 34 Data Bangunan CV.Rahayu (Nomor 25) | 133 |
| Gambar 5. 35 Data Bangunan Gereja (Nomor 26) | 134 |
| Gambar 5. 36 Focal point di wilayah penelitian | 136 |
| Gambar 5. 37 Kesimpulan Analisa Kawasan Krembangan | 167 |
| Gambar 5. 38 Pembahasan Sintesa Kajian dari Referensi Lynch dan Gibberd .. | 170 |
| Gambar 5. 39 Perubahan arah lalu lintas di wilayah penelitian..... | 176 |
| Gambar 5. 40 Konsep perubahan arah lalu lintas di wilayah penelitian..... | 184 |
| Gambar 5.41 Arahkan Desain Sikuensial Segmen 1-A | 187 |
| Gambar 5. 42 Arahkan Desain Skematik Segmen 1-1..... | 188 |
| Gambar 5. 43 Arahkan Desain Skematik Segmen 1-2..... | 189 |
| Gambar 5. 44 Arahkan Desain Skematik Segmen 1-3..... | 190 |
| Gambar 5. 45 Arahkan Desain Skematik Segmen 2-1..... | 191 |
| Gambar 5. 46 Arahkan Desain Skematik Segmen 3-1..... | 192 |
| Gambar 5. 47 Arahkan Desain Skematik Segmen 3-2..... | 193 |
| Gambar 5. 48 Arahkan Desain Skematik Segmen 3-3..... | 194 |
| Gambar 5. 49 Arahkan Desain Skematik Segmen 4-1..... | 195 |
| Gambar 5. 50 Arahkan Desain Skematik Segmen 5-1..... | 196 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 5. 51 Arahan Desain Skematik Segmen 5-2 | 197 |
| Gambar 5. 52 Arahan Desain Skematik Segmen 5-3 | 198 |
| Gambar 5. 53 Arahan Desain Skematik Segmen 5-4 | 199 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 2. 1 Kriteria menciptakan kualitas tempat | 24 |
| Tabel 2. 2 Sub kategori Place menurut Cullen | 28 |
| Tabel 2. 3 Subkategori Content menurut Cullen | 30 |
| Tabel 2. 4 Elemen Townscape menurut McCluskey | 30 |
| Tabel 2. 5 Daftar artefak kota distrik Higashiyamate | 50 |
| Tabel 2. 6 Kesan ruang seri pertama | 53 |
| Tabel 2. 7 Kesan ruang seri kedua | 53 |
| Tabel 2. 8 Kesan ruang seri ketiga | 54 |
| Tabel 2. 9 Kesan ruang seri keempat | 55 |
| Tabel 2. 10 Kesan ruang seri kelima | 55 |
| Tabel 2. 11 Penelitian Terdahulu di Sekitar Lokasi Penelitian | 57 |
| Tabel 2. 12 Sintesa Kajian Townscape | 60 |
| Tabel 2. 13 Sintesa kajian karakter visual dan spasial | 61 |
| Tabel 2. 14 Kriteria umum peningkatan kualitas visual dan spasial | 64 |
| Tabel 4. 1 Kelebihan dan kelemahan metode penelitian kualitatif | 85 |
| Tabel 4. 2 Variabel Penelitian | 86 |
| Tabel 4. 3 Diagram penelitian secara keseluruhan | 97 |
| Tabel 5. 3 Segmen 1-A (Arah Selatan ke Utara) | 140 |
| Tabel 5. 4 Segmen 1- B (Arah Selatan ke Utara) | 142 |
| Tabel 5. 5 Segmen 1- B (Arah Utara ke Selatan) | 144 |
| Tabel 5. 6 Segmen 1- A (Arah Utara ke Selatan) | 146 |
| Tabel 5. 7 Segmen 2 (Arah Utara ke Selatan) | 148 |
| Tabel 5. 8 Segmen 2 (Arah Selatan ke Utara) | 150 |
| Tabel 5. 9 Segmen 3 (Arah Barat ke Timur) | 152 |
| Tabel 5. 10 Segmen 3 (Arah Timur ke Barat) | 155 |
| Tabel 5. 11 Segmen 4 (Arah Barat ke Timur) | 158 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 5.12 Segmen 4 (Arah Timur ke Barat)..... | 160 |
| Tabel 5.13 Segmen 5 (Arah Utara ke Selatan)..... | 162 |
| Tabel 5.14 Segmen 5 (Arah Selatan ke Utara)..... | 165 |
| Tabel 5.15 Kesimpulan keterhubungan aspek visual dan spasial..... | 170 |
| Tabel 5.16 Kriteria desain peningkatan kualitas visual dan spasial..... | 177 |
| Tabel 5.17 Konsep Desain Aspek Protection (1)..... | 179 |
| Tabel 5.18 Konsep Desain Aspek Comfort (2)..... | 181 |
| Tabel 5.19 Konsep Desain Aspek Delight (3)..... | 183 |
| Tabel 5.20 Rumusan Perwujudan Konsep Desain..... | 185 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kawasan Krembangan yang berlokasi di pusat kota Surabaya merupakan sebuah produk dari proses sejarah perkembangan kota yang panjang. Jika diamati dengan seksama, masih banyak bangunan lama yang hadir dominan di daerah ini. Namun permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan estetika kota muncul disebabkan oleh perkembangan infrastruktur dan ekonomi yang pesat tanpa memperhatikan karakter kawasan. Permasalahan ini dialami juga pada kota-kota di Asia. Seperti yang dijelaskan dalam *Hoi An Protocols* (2009), masalah pertama adalah ancaman tingginya tekanan pertumbuhan ekonomi dan lokasinya yang strategis, kedua adalah minimnya perawatan fisik yang menyebabkan rendahnya tingkat ketertarikan obyek dan apresiasi masyarakat, dan ketiga adalah telah menurunnya kualitas ruang karena adanya struktur baru yang tidak simpatik dengan karakter lokal setempat.

Kawasan Krembangan mulai berkembang pada abad ke 18 saat dibangun sebuah benteng kota mengelilinginya. Batas fisik masih bisa dilacak melalui lot bangunan dan pola jalan yang terbentuk. Di dalam kawasan ini terdapat banyak peninggalan bukti fisik dari masa lalu seperti gedung, jembatan, dan taman. Usaha yang telah dilakukan pemerintah dalam melindungi peninggalan fisik di kawasan ini antara lain seperti:

1. Penetapan sebagai bangunan dan situs cagar budaya melalui SK Walikota Surabaya Nomor: 188.45/004/402.1.104/1998. Namun usaha yang telah dilakukan pemerintah masih sebatas pada koridor jalan utama seperti jalan Rajawali – jalan Jembatan Merah – jalan Veteran – jalan Pahlawan. Belum melingkupi lingkungan yang ada di bagian dalam.
2. Selesaiannya redesain taman Jayengrono sebagai ruang publik (tempat jeda dari sebuah kegiatan, tempat berkumpul, tempat beristirahat untuk menikmati kawasan sekitar).

3. Kegiatan konservasi bangunan eks-Javasche Bank di jalan Garuda. Kegiatan ini bermanfaat sebagai generator penggerak kegiatan konservasi di kawasan Krembangan, dan mendorong bangunan lain untuk melestarikan nilai-nilai arsitektur dan sejarah bangunan.
4. Adaptasi bangunan lama dengan fungsi baru, menjadi museum seperti museum House of Sampoerna, menambah semangat untuk melestarikan kawasan baik secara visual maupun secara sosial ekonomi.

Jika dibandingkan dengan bangunan-bangunan lama yang ada di koridor utama, banyak bangunan-bangunan lama di sisi dalam koridor utama keadaannya memprihatinkan. Perubahan wajah bangunan lama terjadi melalui penambahan elemen baru pada permukiman wajah. Sebagai contoh, ditutupnya bukaan akses pintu dan jendela dengan bata merah, atap tambahan, penutup temporer untuk penanda, hingga melupasnya cat dan robohnya sebagian dari bangunan.

Dalam konteks skala kota, bangunan dilihat secara mengelompok dan dilihat secara perspektif (cenderung menghilang pada satu titik hilang). Sehingga pengamat tidak fokus pada satu bangunan melainkan pada deretan atau sekelompok bangunan (Oc, Heath, Tiesdell; 2010). Jika diamati secara sikuensial, keberadaan bangunan lama di sisi dalam koridor utama ini tidak menonjol. Mereka justru tenggelam diantara struktur dan bangunan baru yang tidak memperhatikan konteks kawasan. Permasalahan hilangnya bangunan lama sebagai elemen *focal point* dalam struktur ruang kota, pergerakan kendaraan, dan tidak adanya rancangan kawasan yang tanggap pada konteks setempat menyebabkan kawasan ini kehilangan 'ruang' nya (Trancik, 1986).



Gambar 1. 1 Kawasan Krembangan sisi jalan utama dan sisi dalam
Sumber: pengamatan lapangan (2013)

Berdasarkan fakta empiris di atas dan pertimbangan seperti: tingginya nilai sejarah, arsitektur, dan potensi kawasan Krembangan sisi dalam untuk dikembangkan, dan usaha-usaha pelestarian yang telah dilakukan pemerintah pada wilayah studi, maka perlu dilakukan penelitian pada kawasan ini untuk meningkatkan kualitas lingkungan khususnya dari segi fisik. Sehingga struktur kota yang kian tenggelam dapat diwujudkan kembali melalui penataan yang urut. Peningkatan kualitas lingkungan secara visual dan spasial diharapkan akan mampu mengangkat nilai visibilitas bangunan lama dalam wilayah yang lebih luas. Penelitian menekankan pada hubungan permukaan bangunan (visual) dan hubungan antar bangunan dalam menciptakan ruang (spasial).

1.2 Rumusan Permasalahan

Permasalahan utama (*research problems*) yang ditemukan dan ingin diselesaikan pada lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya keterurutan antar bangunan dalam pengamatan secara sikuensial menyebabkan bangunan lama tenggelam. Padahal bangunan lama dapat berperan besar sebagai *focal point* dalam kawasan dilihat dari posisinya terhadap bentuk jalan.
2. Keberadaan struktur dan bangunan baru di dalam kawasan belum mampu mewujudkan hubungan ruang yang kuat dan dialog yang tepat baik secara visual maupun spasial.

Untuk memecahkan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian (*research question*) sebagai berikut:

1. Bagaimana tipologi posisi dan bentuk jalan dari bangunan lama yang berpotensi menjadi *focal point* kawasan?
2. Bagaimana kriteria desain yang tepat agar diperoleh keterurutan dalam pengamatan secara sikuensial sehingga *focal point* dapat hadir dominan?
3. Bagaimana konsep dan usulan perancangan kawasan Krembangan dalam menciptakan kualitas hubungan antar wajah bangunan (visual), dan meningkatkan hubungan antar bangunan dalam membentuk ruang (spasial) sehingga pengamat dapat merasakan sebuah tempat?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendapatkan tipologi posisi dan bentuk jalan dari bangunan lama yang berpotensi menjadi *focal point* kawasan.
2. Memperoleh kriteria desain dalam pengamatan secara sikuensial sehingga *focal point* dapat hadir dominan.
3. Menghasilkan konsep dan usulan rancangan kawasan Krembangan dalam menciptakan kualitas hubungan antar wajah bangunan (visual), dan meningkatkan hubungan antar bangunan dalam membentuk ruang (spasial) sehingga pengamat dapat merasakan sebuah tempat.

1.4 Sasaran Penelitian

1. Mengidentifikasi kondisi fisik kawasan melalui tipologi dan elemen yang bertahan dari sebuah transformasi kota yang berpotensi dijadikan sebagai *focal point*.
2. Mengevaluasi kesan ruang dalam pandangan sikuensial dengan target view atau *focal point* yang telah ditentukan sebelumnya untuk memperoleh kriteria desain yang tepat.
3. Merumuskan konsep dan memberikan usulan rancangan kawasan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis:
Sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam mengembangkan kawasan Krembangan.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Keunikan dari sebuah tempat dapat terjaga sekaligus dapat mewadahi aktifitas masyarakat atau komunitas sebagai sebuah tempat.
 - b. Menciptakan dialog yang tepat antara bangunan lama dan bangunan baru.
 - c. Memberikan panduan atau rekomendasi jalur sirkulasi kendaraan berdasarkan kajian visual dan spasial.

1.6 Lingkup Penelitian

1.6.1 Lingkup Wilayah Penelitian

Yang dimaksud dengan kawasan Krembangan adalah salah satu bagian wilayah yang masuk dalam kelurahan Krembangan selatan kota Surabaya dengan pola penggunaan lahan adalah jasa, perdagangan, dan permukiman. Kawasan yang dipilih untuk lokasi penelitian memiliki batas fisik berupa jalan dengan satu unit bangunan terluarnya. Batas-batasnya antara lain sebagai berikut:

Batas utara : jalan Rajawali

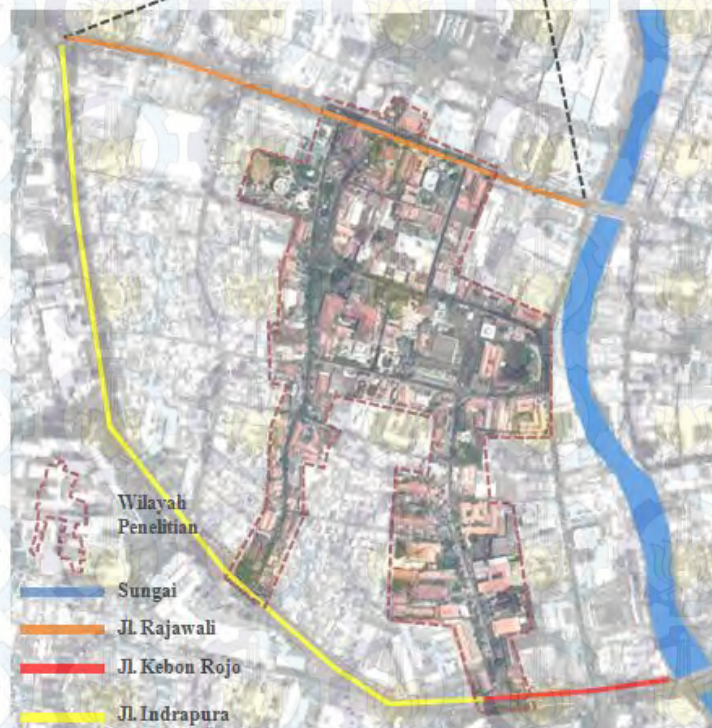
Batas timur : jalan Jembatan Merah dan jalan Veteran

Batas selatan : jalan Sikatan, jalan Kebon Rojo, dan jalan Indrapura

Batas barat : jalan Krembangan Barat dan jalan Krembangan Timur

Keyplan kota Surabaya

Peta Wilayah Penelitian



Gambar 1. 2 Lingkup Wilayah Penelitian

Sumber: Google Eart Image (akses 22 Juli 2013)

Kawasan yang menjadi konsentrasi penelitian awalnya merupakan pusat perkembangan dan pemerintahan kota Surabaya. Sebuah benteng dan konstruksi tembok kota pernah berdiri di dalam kawasan ini, namun telah lama dirobohkan (tahun 1870) untuk kepentingan pengembangan dan pembangunan infrastruktur kota Surabaya. Kawasan Krembangan ini dibentuk dengan model bangunan perkantoran dan perdagangan di bagian depan (jalan utama), dan kompleks permukiman di bagian belakangnya. Tidak jauh dari lokasi penelitian, tepatnya di sisi timur sungai Kalimas, merupakan kawasan kampung Arab dan pecinan. Kampung Arab umumnya adalah permukiman dan sangat erat dengan Masjid Ampel. Sedangkan pecinan memiliki banyak bangunan dengan bentuk arsitektur khas China dan berpusat di sekitar jalan Coklat, jalan Karet, jalan Bibis, dan jalan Kembang Jepun (disarikan dari Dinas Pariwisata Kota Surabaya, 2009).

1.6.2 Lingkup Substansi

Ruang lingkup substansi yang akan dibahas di dalam penelitian ini antara lain meliputi:

1. Penjabaran secara deskriptif mengenai elemen townscape yang berhubungan dengan karakter visual (yang ditangkap pandangan) dan secara spasial (meruang). Elemen townscape ini diperoleh melalui penelusuran wilayah secara sikuensial untuk mendapatkan kualitas lingkungan.
2. Kajian mengenai pengalaman dan kesan dalam sebuah penelusuran ruang. Sehingga diperoleh gambaran pandangan mana yang harus diperbaiki dalam sebuah sikuen (bangunan lama yang dijadikan *focal point* dapat hadir menonjol).
3. Pemahaman terhadap kawasan bersejarah dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menciptakan kualitas lingkungan kawasan seperti misalnya komponen street furniture yang mampu mengajak masyarakat untuk menikmati, beristirahat sejenak di kawasan penelitian.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

Di dalam kajian teori akan dibahas mengenai beberapa teori dan pemahaman, studi preseden, dan penelitian yang telah dilakukan di lokasi studi penelitian. Beberapa teori yang akan dikaji antara lain: kajian teori *townscape* oleh beberapa arsitek dan peneliti yang fokus pada lingkup studi lansekap dan ruang luar, teori yang berhubungan dengan karakter visual dan spasial sebuah kawasan, dan kajian teori artefak kota. Pemahaman diperlukan untuk mendukung teori dan konteks kawasan penelitian. Pemahaman yang dirasa perlu adalah pemahaman terhadap kegiatan konservasi dan cara menangani permasalahan visual di kawasan kota lama.

2.1. Kajian Townscape

2.1.1 Melihat Kota Secara Sikuensial

Menurut Cullen, bangunan tunggal yang berdiri di sebuah tanah lapang dapat disebut dengan karya arsitektur, tetapi selusin bangunan yang membentuk rangkaian tersendiri akan membentuk sebuah seni yang lebih dari arsitektur. Cullen menjelaskan konsep townscape dalam bentuk serial vision yakni susunan sikuen yang dibentuk secara serial, urut, bersinambung, dan menerus yang di dalamnya terkandung *existing view* dan *emerging view*. Sikuen adalah penggal jalur atau lorong lintasan gerakan manusia dari titik awal ke titik akhir dan masing-masing menyajikan tampilan dan makna. Cullen menambahkan bahwa pada setiap sikuen dari serial vision terdapat sebuah cerita. Susunan cerita ini merupakan upaya manusia dalam memanipulasi situasi ruang dalam menimbulkan rangsangan emosi dan kesan. Pada nantinya di setiap cerita pengamat akan mengalami perasaan terkejut, gembira, tertekan, penasaran, dan lainnya. Cerita ini dibagi menjadi dua yakni: *Place* (posisi) dan *Content* (isi) (Cullen, 1961:11).

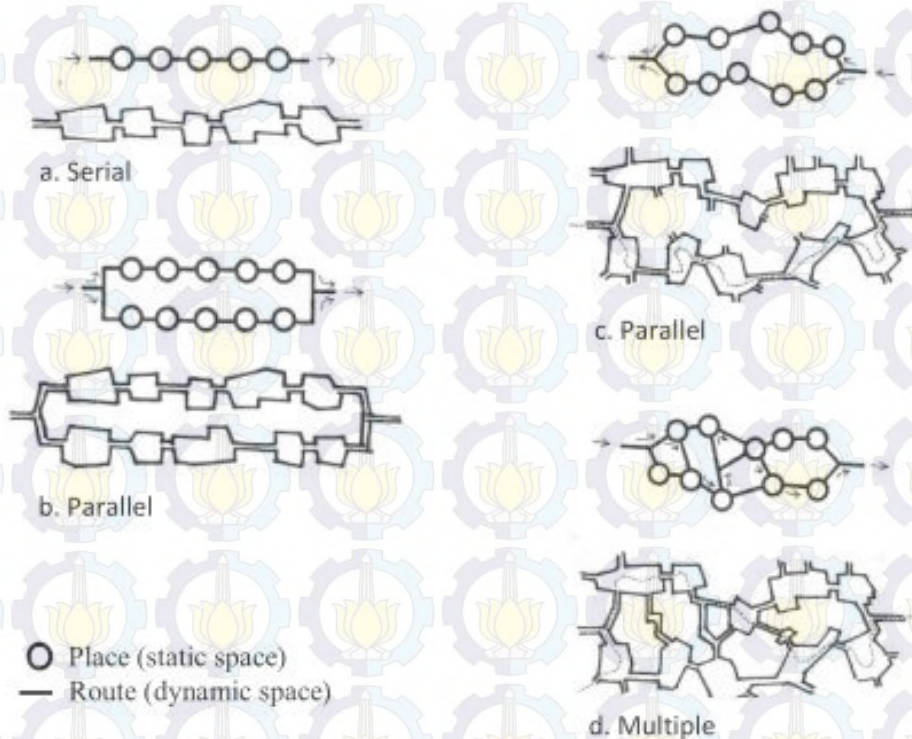
Place (sense of position) berkaitan dengan reaksi posisi pada setiap orang terhadap lingkungan melalui pengalaman ruang. Salah satu penerapan reaksi tubuh kita terhadap lingkungan adalah *here and there*, pengamat berada di sini dan

obyek yang diamati berada di sana (Cullen, 1961: 12). Konsep ini merupakan kondisi yang umum dari sebuah setting lingkungan tergantung pada penekanan yang lebih spesifik terhadap obyek. Sedangkan *Content* merupakan isi dari konsep *place* yang berkaitan dengan *urban fabric* (bentuk fisik dari sebuah kota). Bentuk fisik ini dapat kita ketahui melalui warna, tekstur, skala, gaya, karakter, sifat atau kepribadian, dan keunikan (Cullen, 1961:13). Namun bukan hanya sekedar yang dibatasi oleh bidang-bidang fisik, dalam *content* banyak makna dan kegiatan masyarakat setempat yang terkandung. Menurut Cullen (1961), *place* merupakan perpaduan dari *space* (ruang) dan *content* (makna dan kegiatan). Dengan kata lain keberadaan *place* tidak dapat dipisahkan dari *content*. Dalam bukunya *Townscape*, *place* dibagi menjadi banyak subkategori yang berhubungan dengan posisi dan pengalaman ruang, begitu pula dengan *content* yang dibagi menjadi banyak subkategori.

Sepaham dengan konsep serial vision dari Cullen, McCluskey memaparkan bahwa bangunan, jalan, vegetasi, dan elemen lansekap lainnya secara bersamaan ada di persepsi di setiap orang dan jalan dilihat sebagai keseluruhan komposisi. Jalan dapat dianalogikan sebagai sebuah ruang atau serial ruang. Permukaan jalan adalah lantai, bangunan dan atau vegetasi sebagai dinding, dan ranting pohon atau kanopi bangunan atau langit sebagai plafond (McCluskey, 1992: 7). Dia menambahkan bahwa sebuah jalan akan memiliki nilai ketertarikan jika sebuah jalan itu memiliki *focal point* (struktur, bangunan, atau elemen yang ditonjolkan) pada saat pengamat, baik berjalan kaki maupun mengendarai kendaraan, mendekati bagian akhir penggal jalan (McCluskey, 1992: 42).

Serial vision berarti terdapat perubahan obyek yang diamati sesuai dengan posisi pengamat. Dengan kata lain saat pengamat berjalan maju maupun mundur, kesan ruang yang dihasilkan atau yang ditangkap akan selalu berubah. Perubahan pada lingkungan perkotaan ini disusun oleh jalur dan tempat. Jalur dikaitkan dengan pergerakan dari tempat satu menuju tempat lain yang menghasilkan perubahan pandangan. Sedangkan tempat dikaitkan dengan ruang yang diam, mendapatkan *enclosure* ruang, dan *sense of place*. Lingkungan ini disebut sebagai 'system of place' dengan jalur yang merupakan '*dynamic space*' dan tempat adalah '*static space*' (McCluskey, 1992: 92). Untuk mendapatkan

gambaran yang lebih jelas mengenai konsep ‘*system of place*’, dapat diamati pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Skematik dari konsep ‘*system of place*’,
Sumber: McCluskey (1992: 102)

Skematik konsep *system of place* (Gambar 2.1) menjelaskan secara umum bentuk lingkungan perkotaan yang terbagi menjadi dua jenis: *static space*, dan *dynamic space*. Pada tipe (a), ruang-ruang statik dihubungkan dengan satu ruang dinamik yang dapat berbentuk formal maupun informal. Tipe (b) dan tipe (c) serupa dengan model paralel. Namun pada tipe (c) kesan *sense of place* akan lebih terasa dari pada tipe (b), karena ruang-ruang statik dihubungkan dengan garis yang tidak lurus melainkan lebih organik. Tipe (d) adalah tipe yang dikembangkan dari tipe-tipe sebelumnya. Pada tipe ini kekompleksan ruang tercapai dengan saling berpotongannya ruang statik satu dengan ruang dinamik yang lain, sehingga pilihan dan kemungkinan untuk menikmati lingkungan perkotaan lebih banyak.



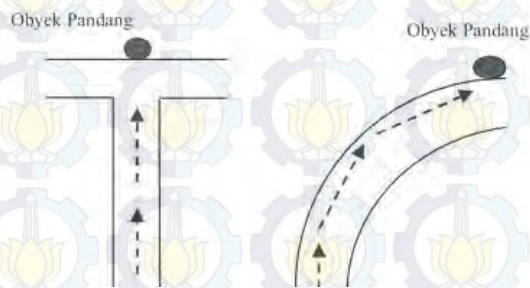
Gambar 2. 2 Pemahaman pada konsep *townscape* di kota Hague,

Sumber: <http://recivilization.net/walkaroundthehague.php> (akses 23 Juli 2013)

Contoh penerapan konsep *townscape* dapat dilihat pada contoh serial vision di kota Hague, Belanda (Gambar 2.2). Pada sikuen nomor (1), obyek yang ditangkap oleh pengamat pada posisi ini adalah gedung di sebelah kanan dan deretan pohon di sebelah kiri (*trees incorporated*). Namun gedung sebelah kananlah yang keberadaannya lebih menonjol (*prominence*) disebabkan oleh aspek ketinggiannya. Deretan pohon berfungsi juga mengarahkan pengamat untuk bergerak lebih dekat dan bersifat sebagai jalur atau rute. Saat pengamat bergerak maju maka isi cerita yang diperoleh akan berubah, yang ditangkap adalah sebuah menara dengan atap kupola seperti pada sikuen nomor (2). Menara ini tidak tampak secara utuh sehingga timbul rasa penasaran pengamat untuk bergerak lebih dekat. Saat pengamat mendekati menara dengan atap kupolanya, maka muncul menara lain seperti pada sikuen nomor (3). Menara ini terlihat jelas namun tidak dapat dicapai langsung oleh pengamat. Untuk dapat menemukan keberadaan dan akses menuju menara, maka pengamat harus mendekati dan melalui jalan berbelok. Alhasil pada sikuen nomor (4), pengamat berhasil menemukan menara secara utuh. Namun jika diamati kembali pada sikuen nomor (4), masih terdapat ruang menerus di balik bangunan. Sehingga cerita masih terus dapat berlanjut. Dari contoh pemahaman konsep *townscape* pada gambar 2.2 maka sikuen yang diperoleh akan dipengaruhi oleh bentuk ruang luar, seperti bentuk jalan, bangunan, vegetasi, dan lainnya. Bentuk jalan lurus dan jalan lengkung akan menghasilkan hasil sikuen dan kesan ruang yang berbeda.

2.1.2 Bentuk Ruang Luar

Bentuk jalan akan mempengaruhi kesan ruang yang dihasilkan, sesuai dengan contoh penerapan pada gambar 2.2 di halaman 10. Secara umum, bentuk jalan dibagi menjadi dua macam: jalan lurus dan jalan lengkung. Jalan lurus memudahkan orang berorientasi dalam suatu area, dan mudah memahami kawasan kota (McCluskey, 1992: 40). Jika dalam suatu bentuk jalan lurus kemudian pada ujungnya dibentuk pertigaan, maka bentuk ini akan membangkitkan *sense of place*. Ini merupakan cara klasik dalam menciptakan kesan ruang statik. Jalan lengkung memiliki beberapa kelebihan. Pertama, dapat mengontrol kecepatan pengendara motor. Pada jalan lengkung pengendara kendaraan cenderung memperlambat kecepatan kendaraannya. Kedua, pandangan menuju obyek secara bertahap akan berubah (*changing views*). Ini akan dialami baik bagi pengendara kendaraan maupun pejalan kaki. Ketiga, jalan lengkung pada sebuah jalur pejalan kaki akan menimbulkan rasa lebih rileks jika dibandingkan dengan jalur pejalan kaki dengan bentuk jalan lurus memanjang (McCluskey, 1992: 56).



Gambar 2. 3 Bentuk jalan lurus dan jalan lengkung
Sumber: Pemahaman dari McCluskey.

Dalam bukunya yang berjudul “Aesthetic Townscape”, Ashihara menyatakan bahwa Townscape merupakan hubungan antara bangunan dan jalan (Ashihara, 1983). Namun keberadaan jalan di dunia Barat (Eropa dan Amerika) sedikit berbeda dengan yang ada di dunia Timur (dalam kasus ini adalah Jepang). Di Eropa (seperti Italia), jalan di dalam area hunian merupakan elemen yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat selalu menghabiskan waktunya di jalan dan ruang-ruang luar untuk bertemu sahabat dan rekan kerja.

Tidak demikian halnya di Jepang, keberadaan jalan di dalam area hunian dalam sejarah kota tidak berfungsi sebagai tempat berjumpa dan bersosialisasi. Demikian pula dengan rumah-rumah di Barat dengan taman kecil di depan rumah, cenderung bersifat eksternal (taman dapat dilihat dari luar). Taman kecil di rumah-rumah Jepang lebih bersifat internal (taman hanya bisa dinikmati dari dalam), sehingga susah untuk melihat taman secara langsung dari jalan (Ashihara, 1983: 39-41). Dari studi kasus ini, maka diperoleh sebuah konsep *territories of space* yang dibagi menjadi tiga bagian:

1. *External order*, ruang luar yang ada di antara bangunan dan jalan. Ruang luar bisa berupa halaman langsung berhubungan dengan jalan. Ruang ini cenderung bersifat semi publik. Sehingga dalam sebuah *territories of space*, ruang luar ini dipahami sebagai bagian dari jalan. Contoh: rumah-rumah dengan halaman luas tanpa pagar di Amerika.
2. *Internal order*, ruang luar yang dipisahkan oleh dinding pembatas sehingga ruang luar berhubungan langsung dengan bangunan. Ruang ini menjadi bagian dari bangunan, bersifat lebih privat. Ruang luar ini tidak memberikan kontribusi penting pada townscape kawasan. Karena ruang luar masuk ke dalam wilayah bangunan, maka kegiatan sosialisasi biasanya dilakukan hanya di batas ini. Keberadaan jalan tidak begitu penting sebagai aktifitas sosialisasi. Contoh: rumah-rumah di Jepang.
3. *Inside-Outside*: tidak terdapat ruang luar sehingga bangunan langsung berhadapan dengan jalan. Ini memungkinkan aktifitas manusia dari bangunan meluap ke jalan. Contoh: rumah-rumah abad pertengahan di Eropa.



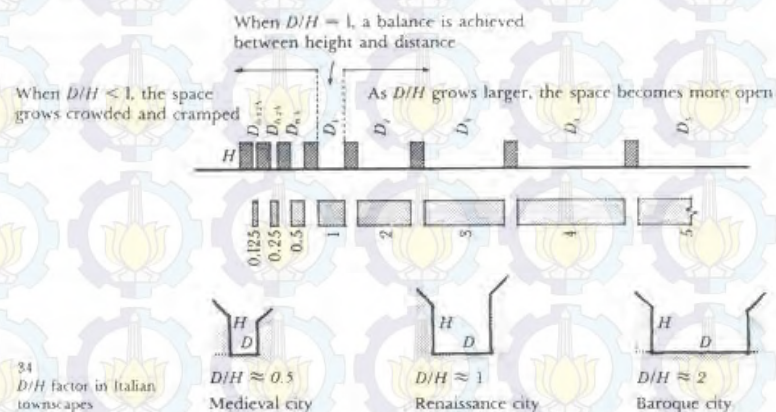
Gambar 2. 4 Pemahaman ruang menurut Ashihara

Kiri: penerapan external order, tengah: penerapan internal order, Kanan: penerapan inside-outside.

Aspek penting lainnya dalam komposisi sebuah townscape menurut Ashihara adalah proporsi dan skala. Proporsi adalah hubungan dimensi antara elemen-elemen yang berada dalam satu obyek. Sedangkan skala menekankan pada hubungan dimensi antara obyek yang berbeda. Kualitas spasial kawasan dapat dicapai tergantung pada tinggi rendahnya perbandingan antara ketinggian bangunan (H) dengan jarak antar bangunan yang berhadapan (D). Nilai setiap perbandingan akan menghasilkan kesan ruang yang berbeda-beda (Ashihara, 1983: 46):

1. Jika $D/H = 0.25$, ruang berkesan sempit dan sesak. Pengamat yang melalui koridor ini akan merasakan seperti di tebing yang sempit, dan hanya seperempat elevasi bangunan yang dapat dilihat.
2. Jika $D/H < 1$, ruang akan berkesan intim, timbul *sense of enclosure*. Wujud bangunan dapat terlihat walaupun tidak keseluruhan.
3. Jika $D/H = 1$, keseimbangan dicapai antara bangunan dan jarak antaranya. Ruang yang dihasilkan nyaman. *Sense of enclosure* masih dapat dirasakan.
4. Jika $D/H > 1$, ruang berkesan luas dan terbuka. Pengamat dapat melihat lebar bangunan. Saat perbandingan antara $D/H = 3$, maka *sense of enclosure* makin tidak terasa, dan detail dari bangunan tidak tampak.
5. Jika $D/H = 4$, struktur sebuah plaza atau square.
6. Jika $D/H = 5$ hingga 10, kesan ruang monumental, dan pengamat merasa kecil.

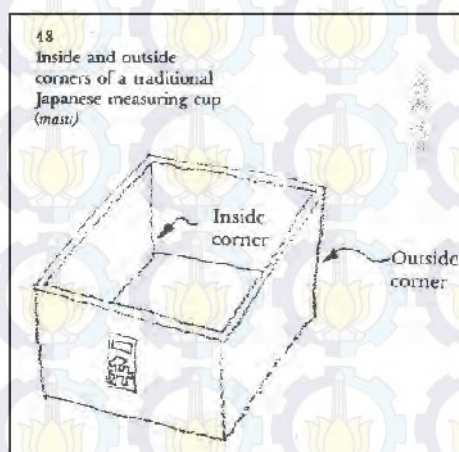
33
D/H relationship in architecture



Gambar 2. 5 Hubungan antara D/H dengan kesan ruang yang ditimbulkan
Sumber: Ashihara (1983: 47)

Ruang luar yang diciptakan oleh bangunan di sekelilingnya akan membentuk sebuah enclosure. Ruang-ruang *enclosure* (*enclosure of space*) ini dibatasi oleh sudut-sudut bangunan, sehingga kesan sebuah ruang dapat terasa. Ashihara kembali menjelaskan konsep dasar dari ruang *enclosure* terdiri dari 2 jenis yakni: *inside corner* dan *outside corner*. Sebagai contoh dari konsep dasar ini, Ashihara mengibaratkan kotak sebagai space (Gambar 2.6). Inside corner dibentuk dari sisi-sisi bidang yang ada di luar kotak. *Outside corner* terbentuk lebih mudah oleh sisi-sisi terluar bangunan terhadap jalan. Jika ruang-ruang luar dibentuk oleh sudut-sudut *inside corner*, maka menurut Ashihara, *sense of enclosure* akan terwujud. Tingkatan dari *enclosure* disimpulkan Ashihara menjadi tiga (Ashihara, 1983: 60):

1. Saat seorang pengamat dikelilingi empat pilar, kesan atau rasa meruang masih tidak terwujud. Batas fisik ruang tidak terasa melainkan hanya batas imajiner yang dihasilkan dari sudut-sudut pilar.
2. Saat seorang pengamat dikelilingi empat bidang dinding, maka ada sedikit rasa ruang *enclosure*. Namun rasa ruang ini tidak terlalu kuat dan jelas karena di setiap sudut bidang adalah terbuka.
3. Saat seorang pengamat dikelilingi empat bidang siku, akan tercipta rasa meruang dan kesadaran bahwa pengamat ada di 'dalam'.



Gambar 2. 6 Tingkatan *Enclosure*
Sumber: Ashihara (1983:61, 63)

Ruang luar dapat menjadi sebuah ruang *enclosure* jika ruang-ruang tersebut dengan jelas diberikan sebuah batas wilayah melalui *inside corner*-nya. Saat bangunan dibangun di kawasan dengan pola papan catur, maka ruang-ruang jalan yang tercipta adalah *outside corner* yang cenderung menolak. *Inside corner* cenderung menimbulkan rasa kehangatan dan aman dalam merasakan ruang. Untuk menciptakan *inside corner* pada bagian wilayah kota, dapat dilakukan dengan cara menurunkan level ruang sehingga didapatkan permainan ketinggian ruang dan *inside corner* (Ashihara, 1983: 63).

Salah satu bentuk dari ruang adalah *Square*. Zucker, dalam bukunya yang berjudul “*town and square*”, menyusun tipologi *Square* berdasarkan bentuk yang sifatnya lebih permanen daripada berdasarkan fungsi yang kemungkinan perubahannya sering terjadi. Tipologi *Square* menurut Zucker (1959) sebagai berikut:

1. *Closed Square*, *square* yang memiliki bentuk sederhana dari geometri paling dasar (persegi, segitiga, geometri lainnya). Ruang dikelilingi oleh bangunan yang memiliki ketinggian tertentu sehingga kesan *enclosure* sangat tinggi.
2. *Dominated Square*, *square* yang didalamnya terdapat elemen yang mendominasi sebuah ruang. *Square* diciptakan untuk membantu mengarahkan pengamat pada elemen yang dominan bisa berupa bangunan gereja, balai kota, dan atau lainnya.
3. *Nuclear Square*, dalam sebuah *square* ditempatkan sebuah elemen yang menjadi fokus utama, pada umumnya yang kuat secara visual dan memiliki ukuran yang besar.
4. *Grouped Square*, ruang kota yang memiliki kelompok-kelompok *square* dengan aksis yang tegas. Setiap *square* dihubungkan melalui jalan atau arcade. Tujuan dari *grouped square* adalah menciptakan hubungan antar ruang yang secara fisik terpisah.
5. *Amorphous Square*, bentuk ruang yang tidak didefinisikan pada tipologi sebelumnya. Bentuknya tidak dibatasi secara jelas. Ruang-ruang sebagai *amorphous square* tercipta dari perpotongan jalan (*intersection*) dan kemungkinan perpaduan dari tipologi sebelumnya.

Gibberd (1959) dalam bukunya yang berjudul “*Town Design*” menjelaskan salah satu bagian dalam perancangan kota yakni, ruang publik (*civic space*). Ruang publik dimanfaatkan masyarakat untuk aktivitas sehari-hari dan kadang dapat dikombinasikan dengan kegiatan yang bersifat temporer (sementara). Di dalam ruang publik terdapat bangunan-bangunan penting yang posisinya telah dirancang sedemikian rupa. Cara meletakkan bangunan penting adalah sebagai berikut:

- *Civic building as façade in the street picture* (bangunan penting menjadi bagian dari *street picture*). Karena keterbatasan lahan, bangunan dibuat menonjol dari bangunan lain yang terdapat pada tampak jalan tersebut. Lihat gambar 2.7 (a).
- *Civic groups as monuments* (kelompok bangunan penting sebagai monumen). Bangunan memiliki lahan yang besar sehingga terdapat halaman yang mengelilinginya dan bangunan terlihat dari segala arah. Lihat gambar 2.7 (b).



(a)

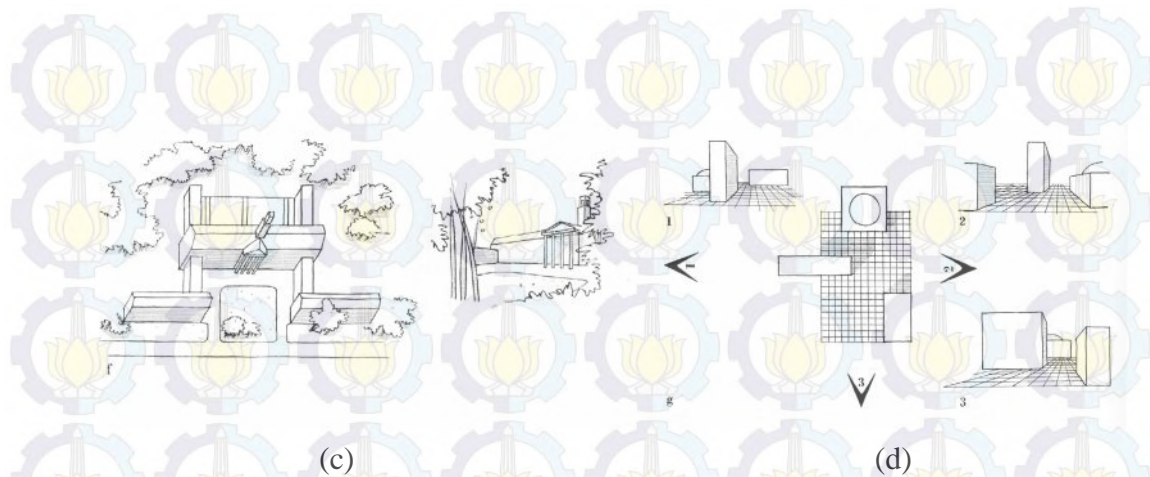


(b)

Gambar 2. 7 Bangunan Penting dalam Ruang Publik (1)

Sumber: Gibberd (1959: 78, 80)

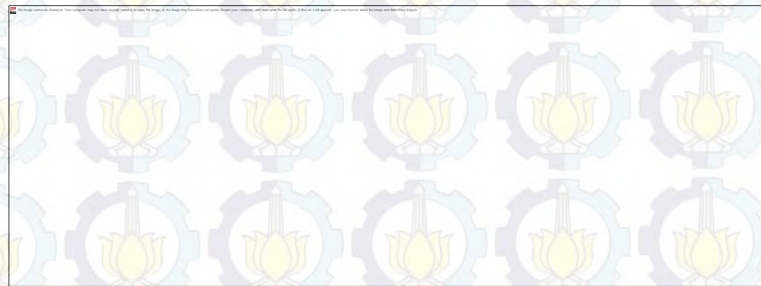
- *Civic buildings in landscape* (bangunan penting di dalam lansekap). Ada sebuah kontras antara bangunan dengan alam secara jelas. Lihat gambar 2.8 (c).
- *Buildings related in space by the right angle* (bangunan yang diatur sedemikian rupa dengan arah siku-siku). Susunan untuk mendapatkan efek perspektif yang berubah-ubah bila orang berjalan diantara gugusan massa sebagai suatu komposisi. Lihat gambar 2.8 (d).



Gambar 2. 8 Bangunan Penting dalam Ruang Publik (2)

Sumber: Gibberd (1959: 78, 80)

- *Relationship by axial vista* (hubungan dengan sistem sumbu). Menghubungkan bangunan satu dengan lainnya yang didasarkan pada titik sumbu. Bangunan-bangunan disusun secara simetris terhadap sumbu utama. Sehingga bangunan membentuk ruang yang lurus dan orang dapat menikmati pemandangan obyek dalam vista tersebut. Lihat gambar 2.9.
- *Avenues, vistas, and focal point* (jalan raya, vista, dan focal point). Jalan raya dengan pandangan lurus membentuk vista. Dan bangunan yang berada jauh di depan menjadi focal point. Perencanaan kota dengan sistem jalan yang bertemu pada titik simpul akan menghasilkan vista dan focal point yang berbeda tergantung dari arah pengamat berada.



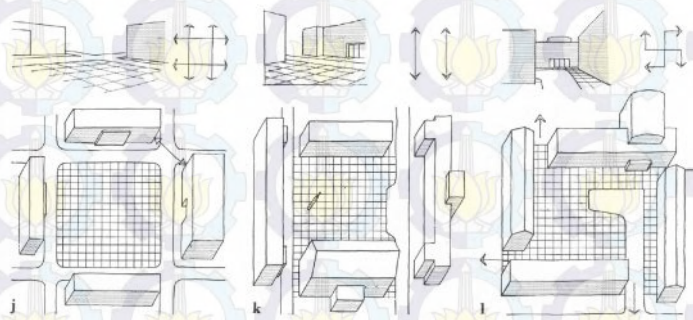
Gambar 2. 9 Bangunan Penting Dalam Ruang Publik (3)

Sumber: Gibberd (1959:83)

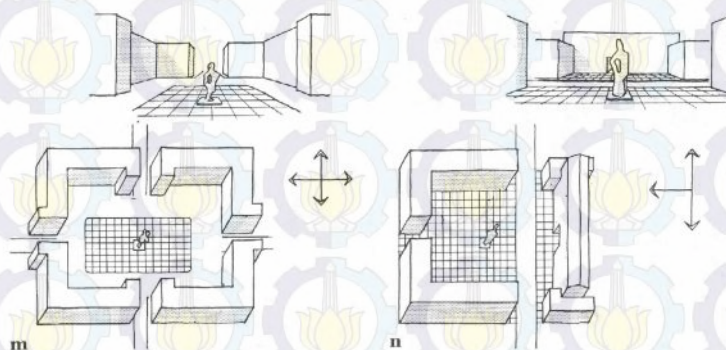
Perancangan ruang luar menekankan pada efek volume yang tergantung pada tata letak massa yang mengelilinginya, perbandingan terhadap jarak dan ketinggian bangunan, dan perbandingan terhadap manusianya sendiri. Jika pada

ruang dalam memiliki bentuk persegi yang teratur, ruang luar tidak memiliki bentuk yang lebih bebas dan bahkan tidak teratur. Ruang luar yang terlalu luas, maka dindingnya tidak memiliki pengaruh terhadap ruang tadi. Bentuk ruang luar dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- *Spaces with open corners.* Ruang luar dengan celah pada sudutnya. Pola kota gridiron membentuk ruang dengan celah pada empat sudutnya akibat perpotongan jalan yang mengelilingi. Kesan ruang yang tertutup akan didapat saat salah satu jalan pada perpotongan dihilangkan (Gambar 2.10)
- *Spaces with built-up corners.* Ruang luar dengan sudut yang tertutup. Prinsip ini menyebabkan ruang di tengah menjadi terpecah menjadi dua atau lebih bagian. Perspektif dari luar menghasilkan pemandangan yang menembus ruang sehingga sebaiknya ditempatkan sculpture di tengah (Gambar 2.11).

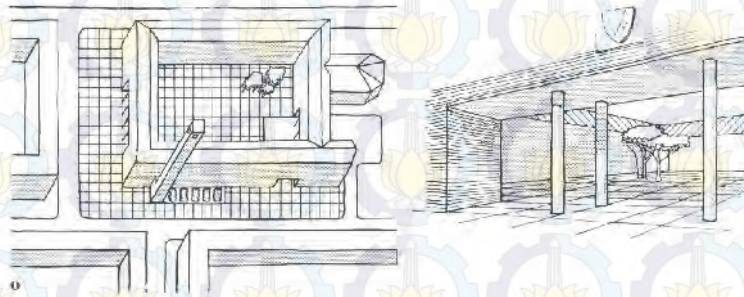


Gambar 2. 10 *Spaces with open corners*
Sumber: Gibberd (1959:89)



Gambar 2. 11 *Spaces with built-up corners*
Sumber: Gibberd (1959:91)

- *Spaces with bridges gaps.* Ruang luar dengan penghubung jembatan di atas jalan masuk untuk mempertegas kesan *enclosure* ruang.
- *Enclosed spaces.* Ruang luar yang terlindung. Bentuk dasar berawal dari pola gridiron yang pada bagian tengahnya tidak terbangun. Bagian bawah dibuat terhubung sehingga kesan ruang yang didapat lebih luas. Lihat Gambar 2.12.



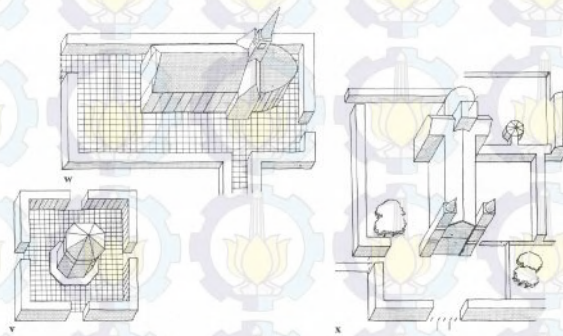
Gambar 2. 12 *Enclosed spaces*
Sumber: Gibberd (1959:93)

- *Projections and recessions in the space.* Penonjolan dan penarikan mundur bangunan dari ruang luar. Penarikan dan penonjolan bertujuan untuk memberi tekanan pada ruang. Penarikan mundur menciptakan halaman sebagai frame depan bangunan. Sedangkan penonjolan ruang dapat berupa menara pada sudut bangunan. Lihat Gambar 2.13.
- *Space defined by optical walls and barriers.* Ruang luar yang dibatasi oleh bangunan yang berbeda ketinggian sukar memperoleh efek volume yang baik. Cara untuk menyatukan perbedaan tinggi adalah dengan membuat selasar yang menempel untuk mengikat ruang.



Gambar 2. 13 *Projections and recessions in the space*
Sumber: Gibberd (1959:94)

- *Tall buildings and spatial enclosure at low level.* Spatial enclosure pada bagian bawah di gugusan bertingkat tinggi. Untuk mendapatkan kesan enclosure maka bagian yang tinggi ditarik mundur ke belakang.
- *Space as setting for a principal building.* Ruang yang diperlukan sebagai tempat untuk meletakkan bangunan utama. Bangunan utama menjadi dominan, salah satunya memiliki skala yang lebih besar dari bangunan lain.
- *Space floors at different levels.* Lantai ruang luar yang memiliki ketinggian berbeda-beda. Ketinggian lantai yang berbeda menciptakan nilai penting suatu bangunan.
- *Spaces with an open fourth wall.* Ruang luar dengan dinding keempatnya terbuka. Untuk mendapatkan view yang baik, maka salah satu sisi ruang luar dibuka. Dinding yang berdekatan dengan sisi yang terbuka berfungsi sebagai frame.
- *Dominant building inside a space.* Bangunan utama di dalam ruang. Dinding berfungsi sebagai latar belakang bangunan utama. Jarak diperlukan agar pengamat dapat melihat bangunan secara jelas. Massa dan ruang memiliki suatu hubungan yang kuat.
- *Inter-connected spaces against a dominant building.* Di sekitar bangunan utama terjadi ruang yang lebih kecil dan intim. Bangunan utama juga dapat berfungsi sebagai pembagi ruang.
- *Cellular space patterns.* Ruang luar yang berhubungan satu sama lain dalam pola tertentu. Bangunan yang dominan diletakkan diantara ruang yang terbentuk oleh bangunan lain.



Gambar 2. 14 *Dominant building inside a space*
Sumber: Gibberd (1959:102)

Rangkuman menjelaskan bahwa bentuk ruang luar dapat diklasifikasikan atau dikelompokkan tergantung pada sudut pandang melihatnya. McCluskey melihat ruang luar dari bentuk jalan yang akan mempengaruhi kesan ruang (apakah bentuk jalannya lurus atau lengkung atau perpaduan dan pengembangan dari dua tipe dasar tadi). Ashihara melihat ruang luar dari ada tidaknya ruang transisi antara bangunan dan jalan. Zucker juga melihat ruang luar berdasarkan bentuk karena sifatnya lebih permanen. Gibberd lebih kompleks menjelaskan ruang luar yang tidak berdiri sendiri. Ruang luar dilihat bersama dengan posisi bangunan-bangunan penting yang ada di sekitarnya.

Dalam penelitian ini, penulis sependapat dengan bentuk ruang luar yang diutarakan oleh Gibberd yaitu bentuk ruang luar yang diambil dari bentuk fisik jalan dan posisi bangunan terhadap jalan. Ini sangat bermanfaat pada saat menganalisa potensi bangunan lama untuk menjadi *focal point* kawasan. Walaupun demikian, bentuk ruang luar dari Ashihara juga diterapkan untuk melihat pengaruh dari pencapaian dan aktifitas sebuah tempat. Hasil sintesa mengenai bentuk ruang luar akan dipadukan dengan townscape dalam membentuk kesan ruang, karena ini mempengaruhi satu sama lain. Sintesa akan diuraikan pada subbab tersendiri mengenai sintesa kajian pustaka (Tabel 2.12).

2.1.3 Menciptakan Kualitas Pada Sebuah Tempat

Jacobs (1995) dalam bukunya berjudul “Great Streets” menjelaskan bagaimana sebuah ruang (space) dapat menjadi sebuah tempat (place), dan sebuah tempat dapat memwadahi komunitas dalam melakukan kegiatan. Jacobs mengusung tema ruang dalam membentuk koridor jalan termasuk sungai (bukan dalam bentuk plaza atau alun-alun kota). Koridor ini lalu disebutnya sebagai great streets, yang merupakan ruang dan tempat publik yang sangat penting dalam membentuk komunitas. Di sini terdapat sebuah pergerakan baik itu pergerakan statis (diam pada satu titik) dan atau pergerakan dinamis (berjalan). Untuk menciptakan sebuah place tidak akan lepas dari pertimbangan sebuah kualitas fisik lingkungan. Adapun beberapa hal yang harus dipertimbangkan secara keseluruhan dalam menciptakan sebuah konsep great streets (Jacobs, 1995):

1. Dapat memberikan wadah untuk komunitas dalam melakukan kegiatan, berinteraksi dengan komunitas lain. Street harus mudah diakses, mudah masuk dan keluar. Di dalam sebuah street seharusnya menjadi tempat untuk tinggal, bermain, dan bekerja. Sehingga dalam sebuah kawasan atau kota dalam skala yang lebih besar, street dapat hidup.
2. Dapat memberikan kenyamanan dan keamanan. Kenyamanan dapat diciptakan melalui ruang yang teduh (kualitas visual), sedangkan keamanan dapat diciptakan melalui perbedaan ruang antara jalur pedestrian dengan jalur kendaraan.
3. Dapat membangkitkan partisipasi. Orang yang lewat dan mengamati lingkungan akan berhenti lalu berinteraksi dengan orang lain dalam sebuah koridor jalan atau ruang (street).
4. Dapat meninggalkan sebuah kenangan dan image. Sebuah koridor jalan meninggalkan kesan mendalam bagi pengamat dalam waktu yang panjang. Saat memikirkan tentang satu kota atau sebuah kawasan yang lebih kecil, akan terbayang image sebuah koridor jalan tertentu.

Dalam menciptakan kualitas sebuah tempat, beberapa elemen perancangan sebuah jalan juga menjadi hal yang harus dilibatkan. Seperti halnya: garis, tekstur, pola, pagar, pembatas ruang, dan beberapa street furniture lainnya.

1. Garis (*line*) dalam perancangan sebuah jalan menjelaskan sebuah konsep batas wilayah dan arah (*direction*). Garis menggambarkan batas antara dua permukaan yang berbeda baik dalam aspek penggunaan maupun material. Garis juga dapat membantu mengintegrasikan permukaan jalan dengan elemen lain dari sebuah lingkungan. Untuk mendapatkan garis yang menarik, maka penyelesaian garis harus harmoni dengan karakter kawasannya (McCluskey, 1992: 249).
2. Pola (*pattern*) dapat diciptakan di atas permukaan bidang dengan membaginya menjadi area yang berbeda. Elemen pola ini tidak akan lepas dengan garis, karena garis ada dalam bagian sebuah pola. Pola dapat menghasilkan sebuah pergerakan, membantu mengarahkan pengamat, dan menciptakan elemen dekoratif (McCluskey, 1992: 255).

3. Tekstur memberikan pengkayaan sebuah permukaan jalan. Semakin kasar tekstur jalan akan semakin menghambat pergerakan. Karakteristik ini bertujuan untuk mengontrol pergerakan kendaraan dan pejalan kaki yang lewat. Tekstur kasar cenderung menghalangi orang atau kendaraan untuk lewat, atau mereka dapat melewati dengan kecepatan yang pelan. Pada sebuah jalur pejalan kaki, tekstur dapat membantu dalam memberikan arah untuk orang berkebutuhan khusus (McCluskey, 1992: 257). Memberikan tekstur yang berbeda dalam sebuah permukaan jalan berarti memberikan batasan ruang. Misalnya: dalam satu permukaan bidang yang rata tekstur sedikit kasar digunakan untuk pejalan kaki sedangkan yang lebih halus digunakan untuk pengguna sepeda.
4. Pagar (*fencing*) pada umumnya berfungsi untuk membatasi teritori dan menciptakan batas fisik antara jalan dengan pejalan kaki atau antara koridor jalan dengan ruang luar milik bangunan. Dengan kata lain, pagar juga berfungsi membantu melindungi ruang (McCluskey, 1992: 263).
5. *Bollard*, dalam hubungannya dengan perancangan jalan elemen ini digunakan untuk mencegah kendaraan memasuki wilayah pejalan kaki, melindungi properti baik ruang maupun bangunan, dan memberikan perbedaan teritori. Saat elevasi jalur pejalan kaki tidak sejajar dengan permukaan jalan, maka untuk membatasinya dapat menggunakan *kerb*. *Bollard* biasanya berwujud seperti kolom pendek dengan material yang bervariasi seperti beton, kayu, besi cor, dan batu. Adakalanya *bollard* dikombinasikan dengan pencahayaan yang ditanam di dalam badannya (McCluskey, 1992: 268).

Dengan memperhatikan bentuk, tekstur, pola, dan warna pada perancangan ruang luar, maka akan memberikan kontribusi yang besar pada perancangan secara keseluruhan. Dengan kata lain, sebuah koridor jalan dapat memiliki kesatuan visual melalui bentuk, tekstur, warna, dan elemen *street furniture* sebagai pendukung peningkatan kualitas lingkungan (McCluskey, 1992: 271).

Kota yang berkualitas adalah kota yang memberikan kesempatan warganya untuk berjalan, bertemu, beristirahat, dan berekspresi. Untuk memfasilitasi kesempatan-kesempatan itu, maka kebutuhan yang berhubungan

dengan fisik perkotaan perlu dikaji. Apakah dalam suatu kawasan sudah tersedia jalur yang layak untuk berjalan kaki, kursi untuk duduk dan beristirahat sejenak, atau ruang-ruang untuk berekspresi. Ruang-ruang kota dapat dirancang sehingga kebutuhan praktis dapat terpenuhi. Namun jika tidak *dibarengi* dengan keamanan, dan perlindungan terhadap cuaca, ruang-ruang yang dirancang tidak akan berfungsi secara maksimal.

Menurut Gehl (2010), untuk meningkatkan kualitas visual pada kawasan, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

1. Vegetasi. Pohon dan tanaman memiliki peran penting dalam ruang kota. Pohon menciptakan naungan sehingga dapat menyejukkan kawasan, menyegarkan udara sekitar, mendefinisikan ruang, dan membantu memberikan tanda untuk tempat yang penting. Sebuah pohon besar diletakkan di lapangan yang luas menandakan sebuah tempat. Deretan pepohonan di sepanjang jalan menciptakan sikuen linier. Sedangkan sebuah pohon yang dahan dan rantingnya menjurai ke luar menciptakan ruang hijau dalam kota.
2. Pencahayaan. Pencahayaan pada ruang kota memiliki efek besar dalam orientasi, tingkat keamanan, dan kualitas visual khususnya di malam hari. Permainan pencahayaan dapat diaplikasikan pada dinding, kolom, bahkan pada permukaan lantai atau plaza yang luas.

Tabel 2. 1 Kriteria menciptakan kualitas tempat

| Aspek | Kriteria dalam menciptakan kualitas tempat |
|-------------------|--|
| <i>Protection</i> | 1. Perlindungan terhadap lalu lintas dan menghindari kecelakaan. Merasakan kemanan. (perlindungan untuk pejalan kaki, mengurangi bahaya lalu lintas). |
| | 2. Perlindungan terhadap kejahatan dan kekerasan. Merasakan dalam kondisi yang aman. (Ruang bersama yang hidup, fungsi yang tumpang tindih siang dan malam hari, pencahayaan yang baik). |
| | 3. Perlindungan terhadap angin, hujan, panas, polusi, debu, kebisingan, dan silau. |
| <i>Comfort</i> | 1. Kesempatan untuk berjalan (tidak ada halangan, permukaan yang baik, aksesibilitas untuk semua orang, fasad yang menarik). |
| | 2. Kesempatan untuk tinggal, berdiam diri (zona yang atraktif untuk berdiam diri dan tinggal, ada elemen pendukung untuk berdiri). |
| | 3. Kesempatan untuk duduk (zona untuk duduk, menggunakan keuntungan: view, matahari, orang, tempat yang baik untuk duduk, bangku untuk istirahat). |
| | 4. Kesempatan untuk melihat (jarak pandang yang cukup, obyek pandang |

| | |
|----------------|---|
| | yang menarik, pencahayaan saat ruang mulai gelap). |
| | 5. Kesempatan untuk berbicara dan mendengar (tingkat kebisingan rendah, street furniture yang menyediakan 'talkscapes'). |
| | 6. Kesempatan untuk bermain dan berlatih (ajakan untuk berkreasi, aktifitas fisik, latihan dan bermain siang dan malam). |
| | 1. Skala (bangunan dan ruang dirancang dengan skala manusia). |
| | 2. Kesempatan untuk menikmati iklim (teduh dari sinar matahari, sejuk). |
| | 3. Pengalaman sensorial yang positif (rancangan dan detail yang baik, material yang baik, view yang baik, tanaman pohon dan air). |
| <i>Delight</i> | |

Sumber: Gehl (2010)

Gehl (2010) juga menambahkan bahwa kualitas visual tidak dapat menjamin terciptanya kualitas sebuah kota secara menyeluruh jika tidak mempertimbangkan tiga aspek pokok kriteria menciptakan kualitas, seperti yang dijelaskan pada Tabel 2.1. Ketiga aspek dalam kriteria umum bersifat saling melengkapi. Misalnya sebuah vegetasi pohon akan menciptakan perlindungan bagi manusia dari panas yang terik atau hujan yang deras. Namun di lain sisi vegetasi pohon juga memberikan kenyamanan pejalan kaki karena lingkungan jadi lebih sejuk. Tidak hanya itu, vegetasi pohon juga dapat memberikan pengalaman sensorial yang positif bagi manusia. Sebuah obyek dapat berperan penting dalam salah satu aspek tergantung dari sudut pandang mana melihatnya.

Trancik (1986) dalam bukunya yang berjudul "*Finding the Lost Space*" menyebutkan ada tiga kajian yang harus diperhatikan dalam usaha untuk menemukan kembali atau meningkatkan sebuah struktur ruang kota. Menurut Trancik, perancang kota tidak dapat memilih salah satu dari tiga kajian ini. Karena ketiganya berfungsi saling melengkapi dan mendukung.

- *Figure-Ground.*

Menjelaskan hubungan antara massa bangunan dan ruang terbuka. *Figure-Ground* juga berperan untuk menganalisa pola dari *urban pattern* dengan cara melihat perbedaan antara *urban solid* dan void. Sehingga dapat diperoleh klasifikasi atau tipe. Pada penelitian ini, *Figure-Ground* akan digunakan pada saat melakukan proses analisa tipo-morfologi dalam melihat pola ruang dan bentuk jalan.

- *Linkage.*
Adalah koneksi dari sebuah pergerakan dalam sebuah ruang. Kajian mengenai pergerakan atau sirkulasi sangat penting untuk memahami *urban structure*.

- *Place*
Kajian ini membahas pemahaman akan pentingnya nilai sejarah, budaya, dan nilai sosial yang terkandung dalam sebuah kawasan. Peningkatan kualitas sebuah tempat yang hilang nilai tempatnya harus memperhatikan konteks, atau kawasan di mana dia berada. Sebuah *place* dapat tercapai saat sebuah tempat memiliki karakter berbeda dari tempat lain (Trancik, 1986: 114).

Perancang kota yang ingin meningkatkan keunikan sebuah tempat dari kawasan tertentu harus menggali sejarah lokal dari kawasan tersebut.

Lynch (1960) merumuskan setidaknya terdapat lima elemen fisik dalam sebuah kota, antara lain:

- *Path*, merupakan tempat seorang bergerak. Bisa berupa koridor jalan, jalur pejalan kaki, sungai, dan jalur rel kereta. Aktivitas yang berada di sepanjang *path* dapat menjadi *prominence* kawasan. Karakteristik dari kualitas spasial dapat memperkuat image sebuah jalan tertentu (*path* yang lebar atau sempit). Pada pola pergerakan, orang cenderung berpikir pada titik *destination* (pencapaian) dan titik *origin* (awal). Sebuah *path* yang jelas titik awal dan pencapaiannya akan menciptakan identitas ruang yang kuat.
- *Edges*, elemen linier yang berfungsi sebagai pembatas. *Edges* tidak digunakan aktivitas apapun seperti pada *path*. Batas ini dapat lemah dan kuat tergantung pada kota itu berada.
- *Districts*, merupakan bagian dari sebuah kota. Dalam sebuah distrik biasanya terdapat kesamaan karakter.
- *Nodes*, adalah sebuah titik simpul yang strategis dan pengamat dapat masuk ke dalamnya. *Nodes* dapat berupa persimpangan jalan dan tempat pemberhentian transportasi. Persimpangan jalan menjadi perhatian utama dari

pengamat karena pengamat dapat memahami lingkungan lebih baik dari pada jalan pada umumnya.

- *Landmarks*, dapat berupa bangunan, penanda, toko, bahkan gunung. Beberapa *landmark* dapat diamati dari jarak jauh dan dari berbagai arah sudut pandang. Sedangkan yang lainnya kadang hanya bersifat lokal dan hanya dicapai dari arah tertentu. Landmark menjadi mudah ditangkap saat dia memiliki bentuk yang jelas, kontras dengan latar belakang, dan *prominence* dalam satu kawasan.

Rangkuman subbab ini menjelaskan bahwa dalam meningkatkan kualitas sebuah tempat maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan dari Jacobs, McCluskey, dan Gehl. Jacobs melihat bagaimana sebuah *street* dapat menjadi tempat. McCluskey lebih melihat dengan detail pada perancangan ruang luar dan jalan yang merupakan bagian dari *streetscape*. Sedangkan Gehl memiliki kriteria dalam menciptakan kualitas sebuah tempat yang dirangkum secara keseluruhan dari teori sebelumnya. Penulis sependapat dengan kriteria yang diuraikan oleh Gehl dan akan diterapkan menjadi kriteria umum peningkatan kualitas visual dan spasial. Kriteria yang akan disusun menjadi kriteria umum kemudian menjadi kriteria desain adalah kriteria menurut penulis dilihat dari sintesa kajian pustaka yang terkait.

Rangkuman teori yang diuraikan oleh Trancik dan Lynch akan sangat bermanfaat pada proses analisa penelitian. Trancik merangkum tiga kajian penting dalam menemukan kembali sebuah ruang. Figure-ground akan diterapkan pada pembacaan ruang di teknik analisa tipomorfologi. Sedangkan linkage dan place akan dimanifestasikan pada evaluasi kesan ruang di teknik analisa serial views. Kemudian menyusun kriteria yang kontekstual untuk kawasan. Lima elemen fisik dalam sebuah kota menurut Lynch tidak diambil keseluruhan (diambil tiga dari lima elemen fisik pembentuk kota). Ini disebabkan oleh elemen *edges* dan *districts* merupakan keterwakilan dari batas fisik kawasan Krembangan terhadap sungai dan wilayah distrik itu sendiri yang membentuk sebuah *precincts* (kawasan yang dapat dibaca pola ruangnya).

2.1.4 Elemen Townscape

Bentuk jalan yang bervariasi dari lingkungan perkotaan seperti jalan yang sempit, jalan lengkung berbelok, meluas atau melebar, kontras dramatis dalam skala-bentuk-volume, dapat menciptakan townscape yang baik dan beragam (McCluskey, 1992: 103). Selain dari bentuk jalan, pengalaman ruang juga dapat dibentuk melalui massa bangunan yang tersusun dalam *plot* kawasan. Susunan massa yang memiliki perbedaan dalam ketinggian dapat lebih menciptakan pengalaman dari pada berjalan melewati permukaan yang rata dan tidak aktif. Perbedaan dalam ketinggian dapat menciptakan naungan, dan kedalaman ruang. Perbedaan ketinggian yang teratur lalu timbul massa yang dominan juga akan menciptakan pandangan dan pengalaman ruang. Sebuah jalan dapat dibuat menarik dan atraktif untuk menciptakan kualitas visual dan spasial. Seperti halnya kontribusi seni pada ruang kota seperti patung, monumen, air muncrat, detail bangunan, dan lainnya akan menciptakan kesan ruang yang berbeda-beda. Tabel 2.2, Tabel 2.3, dan Tabel 2.4 akan mengulas mengenai kesan ruang dalam elemen *townscape* berdasarkan teks klasik Cullen (1961) dan McCluskey (1992). Dalam *townscape*, Cullen membedakan kesan ruang berdasarkan place dan content seperti yang telah dijelaskan pada halaman 7-8. Sedangkan McCluskey berangkat dari teori klasik yang diuraikan Cullen namun menghubungkannya dengan bentuk jalan dan penataan massa bangunan dalam lingkungan perkotaan.

Tabel 2. 2 Sub kategori *Place* menurut Cullen

| Place | |
|--|---|
| <i>Possession Occupied territory Possession in mvement</i> | Tempat untuk bergerak yang dibentuk melalui jalur pedestrian (<i>floorscape</i>) atau terbentuk karena naungan. |
| <i>Focal point</i> | Titik pusat perhatian dari sebuah lingkungan, dan dijadikan titik orientasi hingga sebuah landmark kawasan. |
| <i>Viscosity</i> | Tempat bertemunya ruang untuk bergerak dan ruang yang statis. |
| <i>Enclaves</i> | Akses yang bebas dan langsung dari ruang dalam ke ruang luar. |
| <i>Enclosure Looking into enclosure</i> | Ruang luar yang terbentuk karena dikelilingi oleh bidang obyek. |
| <i>Precinct</i> | Sebuah kawasan yang terlihat pola kotanya. |
| <i>Indoor landscape – outdoor room</i> | Membawa lingkungan di luar ruang (unsur alam) ke dalam, dan sebaliknya. |
| <i>Outdoorroom-enclosure</i> | Ruang yang ada di luar membentuk <i>enclosure</i> . |
| <i>Multiple enclosure</i> | Kumpulan beberapa ruang luar yang membentuk <i>enclosure</i> . |
| <i>Block house</i> | Massa bangunan atau vegetasi yang menghalangi obyek sehingga menimbulkan efek psikologis untuk menahan kecepatan kendaraan. |

| Place | |
|---|---|
| <i>Insubstantial space</i> | Ruang imajinasi yang diciptakan melalui elemen kaca, screen, air, karena refleksi obyek. |
| <i>Defining space</i> <i>Division of space</i> | Membatasi ruang dengan elemen lain. |
| <i>Looking out of enclsre</i> | Di belakang sebuah <i>enclosure</i> terdapat ruang luar lain dengan elemen pembandingnya. |
| <i>Thereness</i> | Obyek yang ada jauh terlihat dan menjadi pusat perhatian. |
| <i>Here and there</i> | Ada sebuah pembatas ruang antara ruang yang ada di dekat pengamat dengan ruang yang ada di luar pembatas. |
| <i>Pinpointing</i> | Iluminasi obyek sehingga menarik perhatian dan misteri. |
| <i>Truncation</i> | Pemendekkan jarak pandang terhadap obyek disebabkan oleh elemen lain yang berada di depan obyek sehingga obyek yang terasa jauh akan terasa lebih dekat. |
| <i>Pedestrian ways</i> | Jalan setapak untuk menghargai pejalan kaki. |
| <i>Change of level</i> | Perbedaan elevasi antara posisi pengamat dan obyek yang diamati mendorong orang untuk mengetahuinya. |
| <i>Netting</i> | Elemen penjaring pemandangan. |
| <i>Silhouette</i> | Garis terluar obyek yang tampak karena perbedaan pencahayaan yang kontras. |
| <i>Grandiose vista</i> | Sebuah pandangan (vista) yang dibuat besar, monumental, dan mengagumkan. |
| <i>Screened vista</i> | Sebuah pandangan terhadap obyek terhalang oleh obyek lain, menimbulkan penasaran pengamat untuk mendekati. |
| <i>Deflection</i> | Sebuah lorong yang di ujungnya terdapat obyek yang dibelokkan oleh massa bangunan, sehingga pengamat berharap di balik belokan ada ruang lain. |
| <i>Narrows</i> | Lorong sempit, pengamat berharap ada ruang yang lebih luas di akhir dari sebuah lorong sempit. |
| <i>Fluctuation</i> | Lebar ruang jalan yang berbeda, kadang sempit atau luas. Ini bertujuan sebagai variasi ruang dan suasana lebih hidup. |
| <i>Handsome gesture</i> | Isyarat yang simpatik pada sebuah massa bangunan. |
| <i>Undulation</i> | Pola yang meliuk-liuk, dapat disebabkan oleh kondisi topografi. |
| <i>Recession</i> | Ruang untuk kesan istirahat. |
| <i>Anticipation</i> | Ruang yang ada di dekat pengamat dapat diketahui dan dirasakan, namun ruang yang jauh tidak dapat diketahui sehingga timbul perasaan untuk waspada pada ruang baru. |
| <i>Mistery</i> | Permainan ruang untuk menarik perhatian akan sebuah teka-teki situasi sebuah ruang yang sulit ditebak. |
| <i>The maw</i> | Sesuatu lubang yang besar terlihat gelap dari luar yang menimbulkan kesan penasaran akan ruang di dalamnya. |
| <i>Linking and joining</i> | Menghubungkan antara lokasi satu dengan lokasi yang lain. |
| <i>Closed vista</i> | Pandangan sebuah ruang yang di depannya ditutup sebuah massa bangunan lain. |
| <i>Punctuation</i> | Tanda baca dalam streetscape untuk memberitahukan pada pengamat tentang batas suatu daerah. |
| <i>Closure</i> | Merasakan sebuah ruang yang dikelilingi dengan empat bidang namun di dalam ruang ada ruang lain yang masih menerus. |
| <i>Infinity</i> | Ruang yang tampak tidak terbatas. |
| <i>Hazards</i> | Sebuah tempat dikelilingi oleh elemen lain sebagai batas visual. |

(Sumber: Cullen, 1961)

Tabel 2. 3 Subkategori *Content* menurut Cullen

| Content | |
|--|--|
| <i>Juxtaposition</i> | Mendampingkan dua elemen yang berbeda atau kontras. Kontras membaaur dengan lingkungan sekitar karena saling melengkapi. |
| <i>Immediacy</i> | Kewaspadaan terhadap perubahan ruang satu menuju ruang lain. |
| <i>Thisness</i> | Kekhususan dan keistimewaan satu tempat berbeda dengan tempat yang lain. |
| <i>Seeing in detail</i> | Ornamen yang menghidupkan sebuah tampak bangunan. |
| <i>Secret town</i> | Suatu wilayah yang tenang berada di balik keramaian pusat kota. |
| <i>Urbanity</i> | Suatu wilayah yang mampu menggambarkan kehidupan sebuah kota, kepadatan yang tinggi, dan taman kota yang subur sebagai karakter dan kualitas kota. |
| <i>Intricacy</i> | Kerumitan dan keberagaman wajah bangunan sehingga menjadikan lingkungan unik dan mengusik perhatian. |
| <i>Propriety</i> | Memperlakukan obyek dan lingkungan secara sopan melalui pencahayaan, elemen dekoratif, dan bentuk lainnya. |
| <i>Entanglement</i> | Keruwetan dalam sebuah lingkungan yang tenang. |
| <i>Nostalgia</i> <i>The white peacock</i> | Ruang yang sepi dan kosong hanya berupa satu bukaan kecil sebagai bentuk kesadaran bahwa ada ruang lain. |
| <i>Exposure</i> | Keterbukaan, keleluasaan pandang dan suasana yang lapang. |
| <i>Intimacy</i> | Ruang sempit membentuk kesan akrab, saling mengenal, ramah. |
| <i>Illusion</i> | Ilusi pada obyek karena sebuah refleksi dari elemen air. |
| <i>Metaphor</i> | Perubahan fungsi yang tidak biasanya. |
| <i>Building as sculpture</i> | Bangunan yang berfungsi sebagai monumen dalam kawasan. Bangunan sebagai hasil karya seni. |
| <i>Multiple use</i> | Sebuah ruang dan tempat memiliki beberapa kegunaan. |
| <i>Relationship</i> | Sebuah pengulangan, irama yang dibentuk oleh sekelompok bangunan menciptakan perasaan sebuah ruang untuk komunitas. |
| <i>Scale</i> | Membandingkan antara pengamat dengan ruang atau obyek yang diamati. |
| <i>Scale on plan</i> | Membandingkan keberadaan sebuah obyek dalam sebuah peta, berhubungan dengan layout sebuah kota. |
| <i>Distortion</i> | Permainan skala yang tidak wajar pada sebuah obyek. |
| <i>Trees incorporated</i> | Pepohonan sebagai mitra bangunan. |
| <i>Calligraphy</i> | Jeruji melingkar pada sebuah ruang menciptakan efek sebuah lukisan atau tulisan kaligrafi. |
| <i>Publicity</i> | Media komunikasi dalam sebuah <i>urban scene</i> turut memberikan kontribusi pada wajah sebuah kota. |
| <i>Taming with tact</i> | Menguasai sebuah ruang luar yang liar dengan akal sehat. |
| <i>The tell-tale</i> | Suatu tempat atau obyek telah diketahui karakternya disebabkan karena orang menilai demikian. |
| <i>Animism</i> | Kesan magis yang dihidupkan pada elemen di sebuah bangunan. |
| <i>Significant object</i> | Obyek penting yang menyatu dengan <i>street furniture</i> . |

(Sumber: Cullen, 1961)

Tabel 2. 4 Elemen *Townscape* menurut McCluskey

| Elemen | Keterangan |
|--------------------|--|
| <i>T-junctions</i> | Cara klasik menciptakan kesan ruang yang kuat (<i>sense of place</i>). Walau ada pilihan jalan ke kanan atau ke kiri, peluang pilihan tidak sebesar pada <i>Y-junctions</i> . Ini disebabkan <i>T-junction</i> merupakan <i>closing view</i> . |
| <i>Y-junctions</i> | Memberikan pilihan rute. Karakter bangunan bisa sangat berbeda sehingga merangsang penasaran pengunjung untuk terus berjalan. |

| Elemen | Keterangan |
|-----------------------|--|
| <i>Multiple views</i> | Mampu melihat dua tempat sekaligus dan dapat membandingkan secara bersamaan, sehingga lebih mampu memahami townscape. |
| <i>Angles</i> | Berbagai kesan dapat diwujudkan melalui perubahan sudut jalan. Walau sudut perubahan kecil, namun akan ada satu bagian bangunan yang muncul sebagai <i>locus</i> . |
| <i>Curves</i> | Jalan yang melengkung dapat mengajak pejalan kaki masuk ke dalam. Pengulangan elemen vertikal dapat menciptakan irama pada fasad sekaligus menekankan garis horizontal sepanjang tikungan. |
| <i>The pivot</i> | Sebuah jalan tampak menjadi poros dan bagian yang tidak terpisahkan dari bangunan sekitar. |
| <i>Deviation</i> | Struktur jalan yang menerus sedikit dibelokkan (menyerong) dan kembali lurus, sehingga menciptakan tempat lain yang berbeda. |
| <i>Deflection</i> | Struktur jalan yang dibelokkan menuju arah yang lain. Belokan dapat dicapai dari sudut yang kecil hingga sudut siku. Struktur jalan yang berbelok dapat menciptakan kejutan dan perubahan langsung. |
| <i>Level change</i> | Perbedaan level menciptakan penataan townscape yang menarik. Dari tempat yang tinggi menuju yang rendah menimbulkan lingkungan yang lebih terlindung. |
| <i>Fluctuation</i> | Perbedaan pada lebar jalan merupakan elemen penting untuk membedakan ruang satu dengan ruang yang lain. |
| <i>Narrowing</i> | Kesan jalan yang tiba-tiba menyempit dapat diciptakan melalui perubahan garis bangunan antara kedua sisi jalan yang makin mengecil meskipun lebar jalan adalah sama. |
| <i>Funelling</i> | Penyempitan secara bertahap (meluas dalam sisi yang berlawanan). Kesan ruang yang tercipta saat dilihat dari sisi yang lebar menuju yang sempit adalah kesan ruang yang lebih panjang. Jika dilihat dari sisi yang sempit menuju sisi lebar akan tercipta kesan ruang yang pendek. |
| <i>Widening</i> | Pergerakan dari ruang yang sempit menuju ruang yang lebih luas menimbulkan kesan yang lapang dan lega. |
| <i>Constriction</i> | Kesan penyempitan jalan diciptakan oleh kedua sisi bangunan. Penyempitan ini memberikan tekanan yang besar bagi pengendara atau pejalan kaki, kemudian tercipta kesan lega saat penyempitan ini diakhiri dengan ruang yang lapang. |
| <i>Wings</i> | Garis sempaadan bangunan tidak sama rata menciptakan efek drama yang dinamis. Bangunan yang ada di belakang makin menghalang pandangan dan menciptakan rasa penasaran. |
| <i>The chasm</i> | Jalan sempit diapit bangunan yang cukup tinggi, menimbulkan perasaan tertekan dan takut saat melaluinya. |
| <i>The colonnade</i> | Menciptakan banyak keuntungan seperti melindungi pejalan kaki dari lalu lintas kendaraan yang padat, dari panas dan hujan. |
| <i>The overhang</i> | Overhang dapat melindungi bahkan seolah-olah mengancam tergantung dari massa, bentuk, dan proporsinya. |
| <i>The arch</i> | Identik dengan sebuah simbol pintu masuk. Masuk ke daerah yang berbeda dengan pengalaman ruang yang berbeda pula. |
| <i>The bridge</i> | Melewati bawah jembatan berarti memasuki ruang baru, kadang disertai dengan efek dramatis oleh finishing permukaan sofit deck jembatan. Melalui bawah jembatan selalu memberikan pengalaman positif bagi pejalan kaki, tapi kadang pengendara motor tidak menyadarinya. |
| <i>The maw</i> | Pintu masuk menyerupai terowongan gelap berkesan melarang atau bahkan mengajak orang untuk masuk dan mendekat (rasa penasaran). |
| <i>Going through</i> | Sebuah lubang dalam struktur kota yang membatasi pandangan antara ruang satu dengan ruang lainnya. |
| <i>Closure</i> | Elemen bangunan dan jalan tersambung dan tidak putus, sehingga bentuk ruang timbul dari apa yang tersusun secara dinamis. |
| <i>Enclosure</i> | Ruang yang tercipta adalah ruang statis, bentuk tidak berubah. |

| Elemen | Keterangan |
|--------------------|---|
| <i>Going into</i> | Gerbang masuk (portal) yang terbuka membiarkan pandangan yang ada di dalam terlihat dari luar. Portal mengisyaratkan sebuah batas ruang menuju yang lebih privat atau lainnya. |
| <i>Dead end</i> | Kuldesak. Ruang yang berhenti dan tidak berlanjut. |
| <i>Hinting</i> | Konfigurasi layout yang memberikan petunjuk bagi pengendara saat menuju ruang baru, dan baru menyadari bahwa bentuk jalan berbelok hanya ke salah satu sisi setelah dalam pandangan yang semakin dekat. |
| <i>Enticing</i> | Obyek yang dipandang tidak dapat dicapai langsung walaupun terlihat dengan cukup jelas. Pengamat terpicu dan berusaha mencari rute menuju obyek yang bersangkutan. |
| <i>Isolation</i> | Saat melalui sebuah alur jalan melihat (disambut) satu bangunan yang menjulang dominan. |
| <i>Framing</i> | Alur jalan yang dilalui membingkai satu atau lebih bangunan. Elemen ini dapat meningkatkan kualitas struktur dan membuat alur jalan makin menarik. |
| <i>Vistas</i> | Pertemuan antara struktur perkotaan yang padat dan pedesaan yang lapang dengan perubahan yang tiba-tiba, menciptakan tampilan yang lebih menyenangkan. |
| <i>Incident</i> | Pandangan dari sebuah alur jalan dapat ditambahkan struktur yang menarik, seperti fasad yang tidak biasa, yang bisa juga menjadi elemen <i>focal point</i> . |
| <i>Punctuation</i> | Tanda, bisa berupa bangunan atau tanaman, yang berfungsi untuk menunjukkan batas ruang yang berbeda. |
| <i>Landmarks</i> | Struktur yang dominan terlihat dari berbagai arah jalan. Struktur ini dapat terlihat, kadang kemudian menghilang, dan terlihat kembali. Ini membantu pengamat untuk menggambarkan pemetaan kawasan. |

(Sumber: McCluskey, 1992)

Penerapan elemen townscape dan kesan ruang yang dihasilkan pada sebuah kawasan dapat dijelaskan melalui Gambar 2.15. Serial vision yang diperoleh dibagi ke dalam frame sikuen yang berjumlah sepuluh buah. Jika disusun mulai dari sikuen *frame* (1) hingga sikuen *frame* (10), maka sebuah pergerakan dari satu tempat ke tempat lain akan terasa. Bentuk jalan adalah lurus lalu berbelok perlahan di bagian ujung. Pengamat yang melewati jalan akan melihat deretan bangunan yang menciptakan kesan melorong (sikuen *frame* 1). Dari ujung lorong tampak ruang yang sangat lapang dan terang. Pada sikuen *frame* 1 dan 2 ruang yang tercipta adalah ruang dinamis atau *closure* terbentuk oleh elemen bangunan dan jalan yang menerus. Material permukaan jalan adalah aspal, sehingga pejalan kaki secara sengaja cenderung mempercepat langkahnya. Tidak ditemukan jalur khusus pejalan kaki atau trotoar, mungkin dikarenakan lorong ini adalah kompleks permukiman yang tidak terlalu mementingkan perbedaan batas ruang antara pejalan kaki dan pengguna kendaraan.



Gambar 2. 15 Serial Vision di distrik An-Ping,kota Tainan,Taiwan.
(Sumber: Pengamatan lapangan, 2013)

Hingga sikuen *frame 3*, ketinggian bangunan membentuk garis langit yang rata, walaupun pada permukaan bidang terdapat maju mundur bangunan yang tidak terlalu besar jaraknya. Bidang yang tidak rata menciptakan kedalaman ruang dan kekayaan visual kawasan. Ruang yang menerus perlahan mulai hilang pada sikuen *frame 4*, dan elemen *townscape* yang tertangkap di sini adalah *vista*. Ada pertemuan dua struktur antara perkotaan yang padat dengan persawahan yang lapang. *Vista* yang luas ini sebenarnya sudah terlihat sejak *frame 1* namun tidak terlalu jelas (ada ruang terang setelah ruang gelap yang panjang). Area parkir mobil terlihat di sebelah kanan saat pengamat maju menuju sikuen *frame 5*. Pada *frame 5* pengamat dibuat penasaran dengan huruf China berwarna kuning, lalu mendekati hingga sikuen *frame 6*. Setelah mendekati kaligrafi huruf China berwarna kuning, dan melihat secara detail (*seeing in details*) ternyata ada anak tangga menuju ke atas. Tangga ini membedakan elevasi antara pengamat dan obyek yang berada di atas, sehingga kembali menciptakan rasa ingin tahu pengamat untuk naik dan melihat apa yang ada di atas (sikuen *frame 7* dan 8). Setelah naik ke atas, ada pemandangan hijau yang luas dengan pagar sebagai pembatasnya (sikuen *frame 9* dan 10). Pagar ini merupakan *punctuation*, tanda yang berfungsi menunjukkan batas ruang yang berbeda.

2.2 Kajian Karakter Visual dan Spasial

2.2.1 Menurut Oc, Heath, dan Tiesdell

Karakter visual dan spasial merupakan bentuk karakter fisik dari sebuah kawasan yang bisa dirasakan. Dalam sebuah kawasan bersejarah, kedua karakter ini patut dipertimbangkan untuk pengembangan kawasan. Sehingga keberadaan kawasan bersejarah masih dapat dirasakan (Oc, Heath, Tiesdell; 2010). Ketiga peneliti dari Nottingham ini menjelaskan dalam bagian tulisannya yang berjudul “*design in historic urban quarters*” bahwa terdapat perbedaan karakter visual dan spasial sebuah kawasan bersejarah. Karakter visual lebih menekankan pada warna, tekstur, detail pada permukaan bidang bangunan, irama vertikal horizontal, jajaran atau deretan pola *solid-void*, dan material bangunan. Dalam konteks skala kota, bangunan dilihat secara mengelompok dan dilihat secara perspektif dan cenderung menghilang pada satu titik hilang. Sehingga pengamat tidak fokus pada satu bangunan melainkan pada deretan bangunan atau sekelompok bangunan. Sedangkan karakter spasial cenderung lebih menekankan pada massa dan ketinggian bangunan, ruang-ruang yang dihasilkan oleh sekelompok bangunan atau ruang-ruang yang menghasilkan bangunan, vista, pola koridor jalan, pengolahan tapak, dan skala ruang. Koridor ruang (lorong jalan) pada bangunan dua lantai yang sempit akan memiliki visual yang berbeda dengan koridor ruang pada bangunan dengan jumlah lantai yang sama namun lebar (Seperti yang sudah diuraikan pada kajian townscape mengenai bentuk ruang luar, halaman 13). Kedua karakter ini membentuk kawasan secara bersamaan dan saling mempengaruhi. Dengan kata lain, karakter spasial akan membentuk karakter visual kawasan.

Untuk memahami lebih mudah perbedaan karakter visual dan spasial sebuah kawasan bersejarah, maka Oc, Heath, Tiesdel (2010) menjelaskan dalam beberapa poin yang dibedakan dalam tiap karakter.

Karakter visual:

1. Skala, perbandingan antara obyek dengan obyek lain di sekitarnya.
2. Proporsi, hubungan antara bagian dari satu bangunan dengan bagian yang lain dalam satu bangunan yang sama, atau bagian lain pada keseluruhan bentuk.

Bangunan baru yang menggunakan proporsi bangunan lama akan menciptakan keharmonisan kawasan.

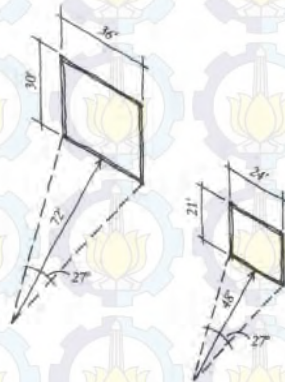
3. Gaya arsitektur, perkembangan gaya arsitektur dalam suatu periode.
4. Detail, kekayaan visual pada wajah bangunan. Wajah bangunan dapat diapresiasi melalui dua elemen: *richness* dan *elegant*. *Richness* berhubungan dengan ketertarikan visual dan kompleksitas obyek. Sedangkan *elegant* berhubungan dengan proporsi obyek dalam penciptaan keharmonisan.
5. *Prominence*, menonjol (yang utama atau dominan) di dalam suatu kawasan.
6. Irama, susunan yang diulang. Dapat dibentuk dari proporsi jendela pada bangunan.
7. Material, termasuk warna dan tekstur. Penggunaan material yang konsisten dapat menciptakan dan memperkuat “*sense of visual unity*”.

Karakter Spasial:

1. Sistem ruang, bangunan di dalam sebuah ruang dan dikelilingi oleh ruang luar (*object in space*) atau bangunan yang menciptakan ruang-ruang (*object defining space*).
2. *Street pattern*, pola pada sebuah ruang kota. Bentuknya dapat berupa papan catur (*grid*) atau perpaduan pola yang lain.
3. Vista, pandangan pada obyek yang diamati.
4. Pengolahan tapak, bagaimana posisi bangunan pada kawasan, dan hubungannya pada bangunan dan ruang dalam kawasan. Dengan selalu mengapresiasi *street pattern* dan ukuran plot akan tercipta keharmonisan ruang. Menghargai sebuah koridor ruang akan dapat menciptakan kelanjutan sebuah ruang yang menerus.
5. Massa dan ketinggian, volume bangunan (tiga dimensi atau hubungan ruang).
6. *Prominence* dalam sebuah tapak atau ruang kota, kawasan yang menonjol karena keunikan, perbedaan karakter spasial dan kualitas lingkungannya.

2.2.2 Menurut Jacobs

Sebuah jalan atau koridor memiliki batas ruang vertikal dan horisontal. Batas vertikal biasanya berupa dinding (baik pendek atau tinggi), bangunan, dan atau pepohonan (vegetasi). Batas vertikal ini menjelaskan dengan jelas tentang batas teritori sebuah streets. Sedangkan batas horisontal adalah panjang sebuah koridor hingga bertemu dengan koridor yang lain.



Gambar 2. 16 Skala manusia (kiri) dan skala manusia intim (kanan).

Sumber: Jacobs (1995: 279)

Batas-batas ruang ini berhubungan erat dengan proporsi dan skala ruang yang diciptakan. Jacobs menekankan dua jenis skala dalam membentuk sebuah ruang menjadi tempat: skala manusia (jarak antara dua orang atau lebih sehingga dapat mengenal dan melihat satu sama lain), dan skala manusia yang intim (jarak antara dua orang atau lebih sehingga dapat bertatap mata).

Untuk menciptakan sebuah kualitas ruang dan visual sehingga mampu menjadi sebuah place untuk memwadah aktivitas sebuah masyarakat, maka menurut Jacobs harus mempertimbangkan beberapa elemen berikut:

1. Kompleksitas visual. Mata sebagai indra penglihatan selalu bergerak dan mengamati obyek. Dengan kata lain, kualitas fisik akan sangat mempengaruhi mata dalam mengamati sebuah obyek. Kompleksitas visual merupakan kunci dalam menarik perhatian 'mata' pengamat. Kompleksitas visual dapat diciptakan dengan beberapa cara: permainan cahaya (alam ataupun buatan), naungan dari pohon atau vegetasi akan menciptakan perubahan permukaan bidang dinding sehingga menarik perhatian 'mata'. Singkatnya, bidang permukaan yang kompleks akan cenderung lebih menciptakan perhatian

daripada bidang permukaan yang polos. Karena ada sebuah permainan ruang solid-void di dalamnya.

2. Kualitas transparansi ruang pada batas teritori. Ada transparansi antara ruang publik dan ruang yang lebih privat. Seorang pengamat akan merasakan adanya ruang di balik sebuah batas penghalang, dan merasakan sebuah ajakan untuk melihat lebih detail sebuah obyek yang terhalang. Transparansi dalam ruang dapat diciptakan melalui elemen pintu, jendela yang menjadi satu kesatuan pada permukaan bidang. Juga dapat diciptakan melalui elemen vegetasi.
3. Perwujudan bentuk arsitektur. Deretan bangunan pada sepanjang jalan sebaiknya saling melengkapi. Mereka tidak dibuat dengan sama, melainkan saling menghargai satu sama lain, khususnya dalam ketinggian (skala) dan wujudnya. Gaya arsitektur tidak terlalu menjadi elemen yang penting. Yang menjadi elemen penting dalam wujud visual adalah: material, warna, garis kornis (*cornice*) ambang atas bangunan, ukuran bangunan, bukaan jendela dan detailnya, pintu masuk, dan detail arsitektur.
4. Kualitas fisik dapat diciptakan melalui: vegetasi atau pepohonan. Vegetasi dapat meningkatkan kualitas visual kawasan, secara psikologis akan membuat pengamat menjadi nyaman. Vegetasi juga menciptakan transparansi ruang melalui permainan bayangan, dan dapat menjadi pemisah antara zona pejalan kaki dengan zona kendaraan. Menurut Jacobs (1995), pohon sebaiknya diletakkan berdekatan untuk efektifitas dan menciptakan kesan kolom (memisahkan secara visual dan psikologikal).
5. Keragaman sebagai kekayaan visual. Elemen ini dihasilkan melalui padatnya sebuah bangunan sehingga menciptakan banyak garis vertikal. Perbedaan yang kontras juga menimbulkan perbedaan karakter yang bervariasi, sehingga memperkaya kawasan dan menjadikan sebuah kawasan yang spesial.
6. *Street furniture* seperti perabot jalan, lampu jalan, bangku di sebuah pinggir jalan, membantu pengamat untuk sekedar beristirahat, mengobrol, menunggu janji dengan seorang teman, dan menikmati kawasan. Mereka membantu menciptakan sebuah komunitas.
7. Tempat untuk beristirahat dari perjalanan yang panjang, dapat berupa taman kecil atau *open spaces*. Ruang luar ini berfungsi sebagai tempat pemberhentian,

istirahat sejenak dari sebuah perjalanan. Menurut Jacobs (1995), jalan yang terlalu panjang akan menimbulkan kesan yang tidak spesial bagi seorang pengamat. Sehingga juga harus diperhatikan spot-spot untuk berhenti dilengkapi dengan perabot jalan.

8. Aksesibilitas juga menjadi hal yang harus diperhatikan: mudah masuk ke dalam dan mudah keluar dari kawasan, terhubung dengan kawasan lain, terkoneksi dengan transportasi umum, memperhatikan kebutuhan orang dengan kebutuhan khusus (*diffable*). Kebutuhan lahan parkir dari sebuah jalan besar juga harus dipertimbangkan dalam keberadaan *great streets* secara utuh.

2.2.3 Menurut Brolin

Brolin (1980) dalam bukunya “*Architecture in Context: Fitting New Building With Old*” menekankan pembahasan mengenai *visual harmony*, *visual integration*, *visual connection*, dan *visual continuity* di mana semuanya menyangkut kualitas visual yang tercipta pada sebuah kawasan bersejarah. Perancangan bangunan baru di dalam sebuah kawasan bersejarah harus memperhatikan karakter kawasan sehingga tercipta rancangan yang simpatik. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam menciptakan kualitas visual kawasan bersejarah adalah sebagai berikut:

1. Massa bangunan, menurut Brolin menjadi aspek yang paling penting dalam perancangan bentuk bangunan baru di dalam kawasan bersejarah. Massa bangunan berhubungan dengan lebar, tinggi, dan proporsi bangunan baru atau bangunan tambahan (Brolin, 1980:123). Keharmonisan ruang dapat tercapai jika seluruh bangunan baru memiliki ketinggian yang sama dengan bangunan lama.
2. Ornamen dan tekstur visual, dapat menciptakan hubungan visual yang simpatik antara bangunan satu dengan yang lain. Yang termasuk dalam ornamen dan tekstur visual adalah: material, warna, tekstur, ornamen, dan detail arsitektur (Brolin, 1980: 152). Ornamen dan tekstur visual dapat mengikat sebuah bangunan terhadap kawasan bersejarah. Dengan menambahkan elemen-elemen ornamen dan tekstur visual ke dalam bangunan

baru, maka rancangan yang simpatik dan harmoni visual akan dengan mudah tercapai.

3. Bentuk siluet atap, berhubungan dengan massa bangunan secara keseluruhan. Siluet atap akan mempengaruhi persepsi pengamat dalam melihat obyek baru terhadap obyek yang lama.
4. Irama, koridor dalam sebuah kawasan bersejarah memiliki karakter irama horisontal dan atau vertikal. Adakalanya sebuah deretan bangunan memiliki garis *cornice* yang sejajar, irama vertikal dan horisontal dari pintu dan jendela yang serupa. Serupa bukan berarti identik dan sama atau pengulangan (Brolin, 1980: 125). Serupa dapat tercipta dari bentuk yang berbeda namun tetap memperhatikan proporsi.
5. Skala, memperhatikan lebar bangunan dengan lebar. Demikian juga memperhatikan perbandingan antara ketinggian bangunan terhadap lebar jalan.
6. *Building setback*, mundurnya bangunan dari garis sepadan jalan.
7. *Link*, menghubungkan antara yang baru dan yang lama. Cara menghubungkan bangunan baru dengan bangunan lama dalam suatu kawasan bersejarah dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain: (1) merancang bentuk menyerupai bangunan lama, (2) menggunakan bentuk dasar yang serupa kemudian ditata ulang, (3) merancang bentuk baru namun tetap memiliki efek visual yang sama dengan bangunan lama, (4) merancang bentuk yang abstrak (Brolin, 1980: 140). Perubahan dari yang lama menuju yang baru sebaiknya berubah secara berangsur, tidak secara tiba-tiba (Brolin, 1980: 150).

Rangkuman pada kajian karakter visual dan spasial diambil dari tiga teori yang berbeda dari Oc-Heath-Tiesdell, Jacobs, dan Brolin. Oc-Heath-Tiesdell mewujudkan karakter fisik dengan sangat detail dan membaginya ke dalam dua perhatian khusus: visual dan spasial. Jacobs dan Brolin sebenarnya lebih menekankan pada karakter visual, walaupun ada beberapa poin menjelaskan pada karakter spasial. Penulis setuju dengan apa yang diutarakan oleh Oc-Heath-Tiesdell dalam membagi karakter fisik menjadi visual dan spasial. Selain sesuai dengan judul penelitian yang diangkat oleh penulis, pembacaan karakter visual

dan spasial pada proses analisa hingga konsep desain harus dibedakan agar lebih mudah dipahami faktor-faktor spasial apa saja yang mempengaruhi karakter visual.

Pada teori yang diuraikan oleh Jacobs, penulis mengelompokkan keragaman, wujud atau tampilan, *street furniture* ke dalam karakter visual. Sedangkan ruang jeda, akses dan koneksi, transparansi ruang ke dalam karakter spasial. Sedangkan pada teori yang diuraikan oleh Brolin, penulis mengelompokkan ornamen, tekstur, dan irama ke dalam karakter visual. Massa, skala ruang, massa penghubung, dan building setback ke dalam karakter spasial. Pada intinya, karakter visual sangat dipengaruhi oleh karakter spasial yang terbentuk pada sebuah koridor jalan atau kawasan yang lebih luas. Sintesa kajian karakter visual dan spasial akan dibahas lebih detail pada subbab sintesa kajian pustaka.

2.3 Kajian Artefak Kota dan Pengembangan Kawasan Bersejarah

2.3.1 Struktur Artefak Kota

Rossi (1982) mengenalkan bagaimana cara melihat sebuah kota sebagai karya arsitektur dan melihatnya sebagai bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan dan masyarakat. Bagi Rossi sebuah kota akan selalu berubah dikarenakan alasan alam dan buatan manusia. Di dalam studinya, Rossi melihat sebuah kota dalam dua sistem, yaitu: melihat kota sebagai produk dari sistem ruang kota, dan melihat kota sebagai struktur spasial. Untuk dapat membaca sebuah kota, maka ada dua hal yang perlu ditekankan yaitu: pentingnya sudut pandang sejarah, dan elemen kota yang tetap (*permanences*).

Sebuah kota akan sangat berkaitan dengan bentuk fisiknya, dengan kata lain arsitektur sebuah kota dapat disimpulkan melalui bentuk kotanya (Rossi, 1982: 29). Kota dapat dilihat dari dua sisi, yakni: kota dilihat sebagai obyek buatan manusia (karya agung) yang tumbuh dari sebuah proses waktu, dan kota sebagai artefak merupakan aspek penting dalam sebuah kota. Artefak kota dibentuk melalui perjalanan sejarah dan proses bentukan kotanya sendiri. Struktur artefak kota mengandung makna yang tidak hanya menggambarkan hal fisik dalam sebuah kota namun juga seluruhnya seperti sejarah, geografi, struktur kota, dan hubungan kehidupan secara umum, dalam hal ini adalah keunikan dan

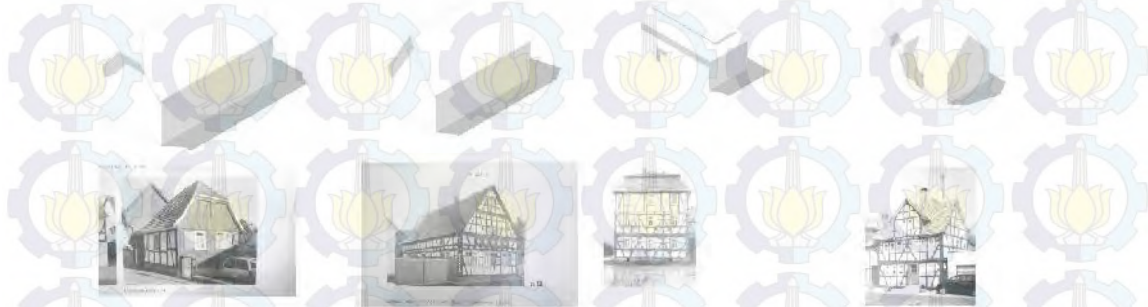
kualitas tersendiri. Artefak kota hanya memiliki sedikit nilai asli dan fungsi yang tersisa sedangkan yang lain berubah (menjadi sebuah kenangan). Artefak kota yang spesifik perlu dipertimbangkan sebagai suatu karakteristik umum artefak kota yang dikembalikan pada ciri khas kategori tema tertentu. Ini menjelaskan bahwa arsitektur kota merupakan bentuk yang memperlihatkan ringkasan karakter keseluruhan dari artefak kota, termasuk asalnya. Karakteristik umum dari sebuah artefak kota adalah: individualitas dari tiap artefak dalam sebuah kota, *locus* (tempat), rancangan, dan memori. Keempat karakteristik ini memiliki keunikan dan kualitas yang berbeda antara kota satu dengan kota yang lain. Karakteristik ini dapat disederhanakan kembali menjadi dua macam: memori (secara fisik tidak dapat dirasakan) dan permanen (dapat dirasakan secara fisik).

Rossi mengungkapkan bahwa artefak kota sebagai karya seni. Dia percaya bahwa artefak perkotaan seperti bangunan, jalan, dan lainnya merupakan karya seni dan bentuk perwujudan dari kehidupan sosial dari setiap masyarakat. Beberapa pertimbangan Rossi dalam menjelaskan artefak kota sebagai karya seni:

1. Aspek seni dapat dikaitkan (dihubungkan) pada kualitas dan keunikan juga pada definisi dan analisisnya.
2. Melihat kota sebagai bentuk karya terbaik manusia sehingga harus dilihat secara keseluruhan dari pada hanya pada bagian tertentu. Dengan kata lain, melihat sebuah kota dari unsur yang terkecil (bangunan sebagai karya arsitektur) lalu meluas pada keseluruhan kota (jalan, distrik, kelompok distrik, dan meluas pada sebuah kota).
3. Imajinasi dan memori kolektif merupakan karakteristik khas dari sebuah artefak kota.

Jika membahas mengenai individualitas artefak kota, maka kita juga harus mengkaji tentang klasifikasi atau tipologi dalam sebuah artefak kota. Tipologi dapat diartikan sebagai klasifikasi bangunan (jenis) dan hubungannya dalam sebuah kota secara keseluruhan (Rossi, 1982:35). Bagian kecil akan mempengaruhi keseluruhan bentuk dari sebuah kota, karena tiap tipe (bagian yang kecil) selalu berhubungan dengan bentukan dan gaya hidup sebuah komunitas terkait. Sehingga tiap tipe akan memiliki perbedaan dan menyebabkan keberagaman tipe dalam satu kesatuan. Dapat disimpulkan bahwa tipologi sangat

erat kaitannya dengan sejarah arsitektur (Rossi, 1982:40). Artefak kota merupakan bentuk yang kompleks. Maksud dari pernyataan ini adalah di dalam sebuah kompleksitas terdapat berbagai macam komponen (salah satunya adalah tipologi), dan di setiap komponen terdapat berbagai macam nilai yang berbeda.



Gambar 2. 17 Tipologi Bangunan Rumah di Hessen, Jerman
(Sumber: http://www.portadores.uc.cl/origenes_hessen_eng.html
akses 3 Juni 2012)

Pada Gambar 2.17 menjelaskan bahwa terdapat beberapa tipologi rumah: dengan atap mansard, dengan atap dormer (Zwerchaus), dan atap gewel memanjang yang ada di tiga distrik berbeda (Wolfhagen, Rotenburg an der Fulda, dan Homberg). Klasifikasi ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari tiap lokasi yang berbeda melalui tipologi bangunannya. *Locus* (tempat) menjadi salah satu karakteristik dalam memaparkan sebuah konsep dari artefak kota. Beberapa pemahaman tentang locus, sebagai berikut (Rossi, 1982:103) :

1. *Locus* merupakan hubungan antara sebuah tempat (lokasi) dengan bangunan yang ada di dalamnya.
2. Dalam membentuk konsep artefak kota, *locus* berperan serta sebagai tempat yang unik (memiliki perbedaan dengan tempat lain).
3. *Locus* menekankan pada sebuah kondisi dan kualitas di dalam ruang dalam memahami sebuah artefak kota.
4. Hubungan antara arsitektur dalam membentuk sebuah kota dan hubungan antara konteks dan monumen, dan mencakup keseluruhan sejarah arsitektur. Di sisi lain arsitektur membentuk konteks yang merupakan perubahan dalam sebuah ruang (Rossi, 1982:126).

2.3.2 Teori Permanen dan Monumen

Struktur dari suatu kota dapat dipahami melalui sejarah dari kota itu sendiri. Rossi mengembangkan teori ‘*permanences*’ dari seorang yang berkebangsaan Perancis yaitu Piere Lavedon (1926) yang menyebutkan bahwa sebuah kota merupakan hasil bentukan manusia dalam sebuah karya yang besar dan dihasilkan dari proses waktu. Karya manusia ini juga disusun oleh memori kolektif dari setiap orang yang ada di dalamnya dan seperti memori yang berhubungan dengan objek dan tempat. *Permanences* (sesuatu yang kekal) merupakan bagian dari sejarah suatu kota yang masih bisa dirasakan hingga saat ini. Bentuk dari *permanences* ini dapat dilihat pada struktur fisik sebuah kota, jalan, dan juga monumen kota (landmark, bangunan atau kompleks bangunan). *Permanences* memiliki dua aspek yang dapat digunakan untuk mengukur *persistence* dari suatu bentukan fisik kota, yaitu:

1. *Propelling Elements*, dimana bentuk fisik dari masa lalu masih dapat berfungsi dalam suatu kota saat ini meskipun fungsinya berubah, bentukan fisiknya dapat dirasakan secara utuh dan memiliki fungsi yang vital.
2. *Pathological Elements*, dimana bentuk fisik dari masa lalu secara visual terisolasi, bentukan fisik dapat dirasakan walaupun tidak secara utuh, tidak memiliki fungsi vital, dan keberadaannya hanya dapat dirasakan dari sejarahnya. Misalnya: *Forum Romanum* di Italia yang keberadaannya masih dapat dirasakan dari bentuk fisik namun kemegahan hanya bisa dirasakan melalui sejarah. Artefak ini merupakan kompleks kawasan yang dilestarikan tanpa fungsi baru.

Konsep pemikiran kota sebagai sejarah menekankan pada melihat kota sebagai artefak. Obyek yang diciptakan oleh manusia yang dibangun dari waktu ke waktu dan bertahan hingga waktu kini. Kota kemudian menghasilkan sebuah dokumentasi dan informasi yang sangat penting dalam proses perkembangannya. Dengan kata lain kota juga menjadi sebuah teks sejarah. Sehingga untuk memahami sebuah kota dan fenomena yang ada di dalamnya harus memahami juga sejarahnya. Sejarah merupakan kumpulan dari memori setiap masyarakatnya (memori kolektif) yang memiliki pengaruh penting pada sebuah kota. Sejarah meninggalkan bukti fisik (peninggalan fisik) melalui artefak kota dan monumen.

Rossi yakin bahwa sejarah kota adalah alat yang berguna untuk mempelajari struktur sebuah kota.

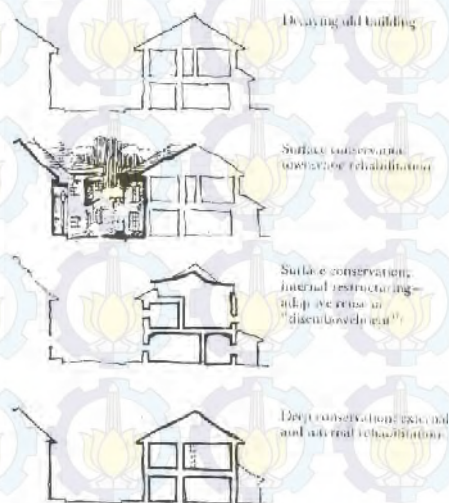
2.3.3 Pemahaman Konservasi

Konservasi adalah seluruh proses pemeliharaan sebuah tempat untuk signifikansi budayanya. Signifikansi budaya artinya adalah nilai estetika, historis, ilmiah, sosial, dan spiritual untuk generasi dahulu, kini, dan masa yang akan datang. Signifikansi budaya tersirat dalam tempat itu sendiri, bahan-bahannya, tata letaknya, fungsinya, asosiansya, maknanya, rekamannya, tempat-tempat terkait dan obyek-obyek terkait. Menurut Hendrik F Wieland (1997) dalam bukunya *Braga Revitalisation in an Urban Development*, menjelaskan bahwa konservasi merupakan payung yang melingkupi beberapa kegiatan seperti:

1. Preservasi, mempertahankan bahan sebuah tempat dalam kondisi eksisting dan memperlambat pelapukan. Layak diterapkan saat suatu bahan atau tempat yang ada atau kondisinya menjadi bukti signifikansi budaya. Atau bila bukti yang ada tidak memadai maka diperbolehkan dilakukan proses konservasi yang lain.
2. Restorasi, mengembalikan bahan eksisting sebuah tempat pada keadaan semula dengan menghilangkan elemen tambahan dan menggunakan material asli. Layak digunakan hanya jika terdapat bukti-bukti yang memadai tentang keadaan awal suatu bahan. Jika dalam sebuah tempat terdapat perbedaan periode, maka boleh mengambil satu periode sebagai wujud signifikansi budayanya. Beberapa alasan mengapa kegiatan restorasi perlu dilakukan (Papageorgious, 1971: 118):
 - i. Sebuah bangunan pernah didiami, dihuni, dan dimanfaatkan untuk fungsi dan waktu tertentu sebelum kerusakannya. Fungsi-fungsi yang bersifat simbolis juga termasuk seperti: tempat peribadatan, dan lainnya.
 - ii. Keberadaan bangunan dalam kelompok kota ,atau kawasan yang lebih luas, sangat penting dan memberikan kontribusi dalam membentuk homogenitas sebuah *townscape*.
 - iii. Adanya ikatan emosional masyarakat pada bangunan tersebut. Bangunan tersebut selalu menjadi bagian dari *urban scene*.

3. Rekonstruksi, mengembalikan tempat pada keadaan semula dengan menggunakan material baru. Layak digunakan jika suatu tempat tidak utuh lagi dikarenakan musibah atau perubahan, dan hanya ada sedikit bukti-bukti yang memadai tentang keadaan awalnya. Rekonstruksi harus bisa diidentifikasi dalam pandangan jarak dekat melalui interpretasi.
4. Adaptasi, memodifikasi sebuah tempat untuk disesuaikan dengan pemanfaatan eksisting atau pemanfaatan yang diusulkan. Dapat diterima hanya jika adaptasi tersebut memiliki dampak yang minimal terhadap signifikansi budaya sebuah tempat. Adaptasi disarankan untuk memberikan perubahan sekecil mungkin.

Appleyard (1979) memiliki pemahaman yang berbeda tentang kegiatan konservasi atau pelestarian. Menurutnya pelestarian berasal dari satuan bangunan lalu meluas pada suatu kawasan. Sehingga untuk menjaga kesinambungan suatu kawasan bersejarah maka pelestarian *townscape* sangat penting. Appleyard membedakan pelestarian menjadi *surface conservation (passive)* dan *deep conservation (active)* (Appleyard, 1979: 24).



Gambar 2. 18 Tipe konservasi: (a) Kondisi bangunan yang mengalami kerusakan fisik, (b) surface townscape rehabilitation, (c) surface internal restructuring, (d) deep conservation. Sumber: Appleyard (1979)

1. *Surface conservation*, pelestarian dengan cara tetap menjaga tampilan luar bangunan dan kawasan sesuai dengan karakter sejarah tempat terkait. Tampilan luar dari kompleks bangunan tetap bernuansa lama namun terdapat perubahan pada ruang dalamnya.

2. *Deep conservation*, merestorasi lingkungan kawasan bersejarah secara lengkap dan menyeluruh, baik pada ruang dalam maupun tampilan luar.

Menurut Richard (2004), Pelestarian wajah dan replika bangunan dapat membantu sebuah jalan atau koridor menjaga kualitas lingkungan sejarah dikarenakan tekanan perubahan kota. Walaupun bentuk atap dan ruang-ruang yang ada di dalam bangunan dirubah, dengan tetap memperhatikan skala ruang, perubahan tidak akan mengganggu kualitas ruang kawasan bersejarah. (Richard, 2004: 56). Facadism merupakan salah satu metode dalam membangun kawasan bersejarah dengan tetap memperhatikan kualitas visual atau tampilan, sehingga nilai-nilai sejarah lokal masih dapat dirasakan. Singkatnya, konsep pelestarian fasad bangunan sangat berhubungan erat dengan proses penataan townscape kawasan bersejarah, pelestarian kota, dan perencanaan pelestarian kawasan cagar budaya (Richard, 2004: 69).

2.3.4 Pengembangan Kawasan Bersejarah

Dalam mengembangkan suatu kawasan bersejarah, ada tiga konsep utama yang harus diperhatikan, yakni: perlindungan terhadap monumen dan bukti fisik (*care of monuments*), peremajaan kota (*urban renewal*), dan perbaikan kota (*urban rehabilitation*). Konsep pertama dan kedua memberikan kontribusi yang besar pada perbaikan fisik kota melalui proses rehabilitasi. Metode dan prosedur dari rehabilitasi ini dianggap lebih kreatif dan fleksibel karena mampu mengakomodasi kebutuhan masa kini dengan cara melestarikan yang sudah ada. Rehabilitasi kawasan bersejarah juga mampu memberikan kontribusi pada kekayaan kawasan melalui keindahan dan keunikan (karakter yang berbeda dengan kawasan lain) dari sebuah ruang kota yang terintegrasi di masa depan. (Papageorgiou, 1971: 185).



Gambar 2. 19 *Harmonic Contrast* pada kawasan di Frankfurt, Jerman.

Sumber: <http://skyscrapercity.com> (akses 8 April 2012)

Pengembangan sebuah kawasan bersejarah akan menghasilkan elemen (bangunan) baru di dalamnya. Untuk menjaga keunikan dan kekayaan townscape, bangunan baru dalam kawasan bersejarah sebaiknya mengikuti tiga prinsip utama untuk menciptakan harmonisasi ruang (Papageorgiou, 1971: 125):

1. *Historicizing reconstruction*, menciptakan kembali bentuk yang sama dari bangunan yang sebelumnya pernah ada. Cenderung menciptakan replika. Kelemahan dari prinsip ini adalah tidak jelasnya bangunan baru dalam memberikan kontribusi perkembangan sebuah kawasan atau kota.
2. *Harmonic integration*, bangunan yang dulu hancur dan hilang diganti dengan bangunan baru dengan tetap mengambil jiwa dari bangunan lama.
3. *Harmonic contrast*, rekonstruksi berlandaskan pada prinsip-prinsip kontemporer. Material bangunan baru tidak selalu harus sama, justru berbeda. Harmonisasi ini dapat dicapai jika bangunan baru masih memperhatikan skala ruang di dalam kawasan bersejarah. Perancang kota harus mempertimbangkan skala dari *urban setting*, ketinggian bangunan, proporsi dan layout, untuk menyesuaikan skala keseluruhan dalam satu kawasan (Papageorgiou, 1971: 128).

Bangunan-bangunan lama di pusat kota yang biasanya disebut dengan kota lama sebaiknya diperbaiki tampilan fisiknya untuk menunjang nilai kawasan baik nilai sejarah maupun arsitekturnya. Poin-poin di bawah ini adalah hal-hal yang harus dipertimbangkan (berperan sebagai kriteria pengembangan kawasan bersejarah) pada kawasan kota lama (Vinnies, 2007: 11):

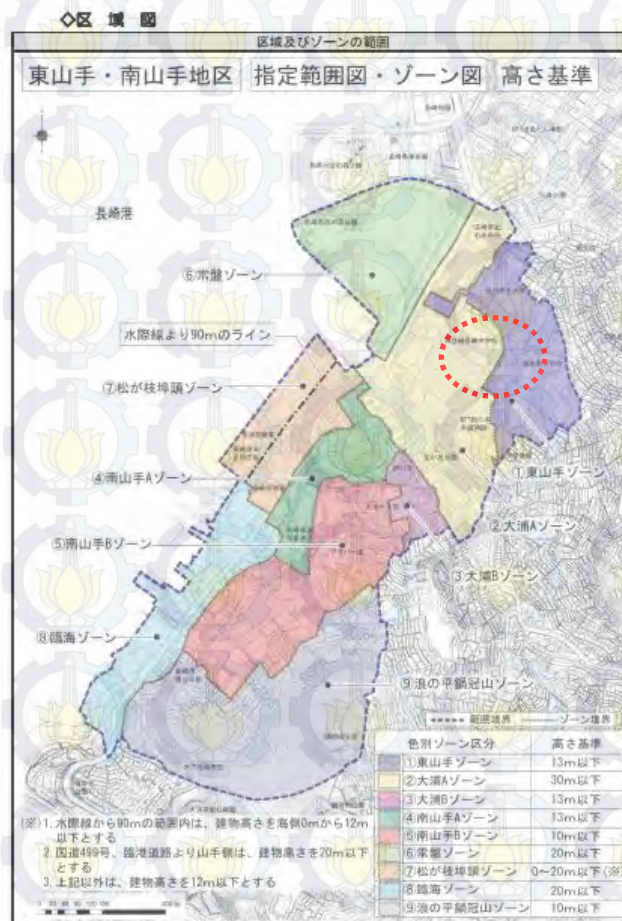
1. Penataan reklame pada wajah bangunan lama tidak menutupi tampilan dan garis atap. Perletakan papan nama atau iklan dapat dipasang secara vertikal maupun horisontal dengan cara yang teratur. Untuk jalanan yang sempit dan kecil, reklame atau papan nama dapat dibuat dengan model banner yang tergantung.
2. Papan nama penunjuk jalan dibuat dengan bentuk yang sederhana, menarik, dan tentu dengan estetika tinggi. Papan nama ini sebaiknya tidak dibuat sekelompok karena dapat mengganggu secara visual.
3. Bangunan baru di dalam kawasan lama sebaiknya menghargai keberadaan bangunan lama dengan cara mempertimbangkan karakter lokal: bentuk, ketinggian, material, tekstur, warna, dan atau garis mundurnya bangunan.
4. Peningkatan kualitas kota lama melalui perbaikan streetscape: membebaskan jalan-jalan kecil dari lalu lintas kendaraan bermotor, pepohonan untuk peneduh dan penanda sebuah tempat, permukaan material jalan, pencahayaan, penanda, *public art*, dan *street furniture* juga menjadi bagian yang dapat ditata ulang untuk meningkatkan kualitas kawasan.

2.4 Studi Preseden: Higashiyamate-machi, Nagasaki

Studi preseden yang diambil adalah sebuah distrik di kota Nagasaki, prefektur Nagasaki, Jepang. Distrik ini memiliki keunikan dari bentuk jalan, komposisi bangunan, dan *street furniture* yang menarik sehingga dapat menciptakan elemen *townscape* yang khas. Yang akan diperoleh dari studi preseden ini adalah penerapan kesan ruang yang diciptakan melalui karakter visual spasial kawasan, dan memperoleh elemen *townscape* termasuk *street furniture* yang dapat menciptakan tempat bagi komunitas.

Dalam catatan sejarah singkat, Nagasaki awalnya adalah desa kecil di pulau Kyushu hingga datang bangsa-bangsa Barat untuk berdagang dan menyebarkan agaman Kristen. Permukiman Asing (Eropa) terbentuk setelah ditandatanganinya perjanjian perdagangan antara Amerika, Belanda, Rusia, Inggris, dan Perancis tahun 1858. Permukiman Eropa ini didirikan di sebuah tanah reklamasi di dekat pelabuhan. Permukiman ini kemudian dibagi sesuai lahan penggunaannya. Oura, Sagarimatsu, dan Dejima merupakan distrik untuk konsulat,

hotel, perusahaan dagang, pabrik, dan gudang. Sedangkan di bukit yaitu distrik Higashiyamater dan Minamiyamate banyak dibangun rumah, gereja, dan sekolah. Studi preseden ini hanya membatasi pada salah satu distrik, yaitu distrik Higashiyamate. Batas zona distrik Higashiyamate dapat dilihat pada Gambar 2.20 dengan lingkaran putus-putus.



Gambar 2. 20 Zona pengamatan dalam wilayah kota Nagasaki
 Sumber: Nagasaki City Official Website
http://www.city.nagasaki.lg.jp/sumai/660000/667000/p004115_d/fil/y-kijyun.pdf akses 3 Agustus 2013)

2.4.1 Hasil Pendataan Bangunan di Higashiyamate-machi

Dalam satu distrik Higashiyamate, terdapat empat obyek bangunan dan satu struktur jalan yang menjadi *focal point* kawasan. Kelima obyek ini, kemudian dapat disebut sebagai artefak kota, dihubungkan dengan jalur yang mudah diakses. Kelima artefak kota di distrik Higashiyamate dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 2. 5 Daftar artefak kota distrik Higashiyamate

| No. | Foto | Keterangan |
|-----|--|--|
| 1. |  <p>(Depan)</p>  <p>(Belakang)</p> | <p>旧英国領事館 (Ky -Eikoku Ry jikan) Tahun dibangun: 1907</p> <p>Bangunan bata merah yang menghadap ke laut ini awalnya adalah kantor konsultan Inggris, lalu beralih menjadi museum sains. Kini tertutup untuk umum.</p> <p><u>Karakter spasial</u>: terdiri dari massa utama di depan dan massa pendukung di bagian belakang. Ketinggian massa depan lebih tinggi. Pagar dibuat mengelilingi lahan sebagai batas privasi. Pagar dinding dibuat setinggi mata memandang dengan dua regol (pintu masuk).</p> <p><u>Karakter visual</u>: bata merah mendominasi warna, tekstur, dan material. Massa bangunan bagian belakang sebagian bermaterial kayu dicat merah. Beranda depan simetris antara lantai satu dan dua. Pada massa utama: kolom beranda lantai satu menggunakan bata merah lengkung, sedangkan lantai dua menggunakan kolom double ionik. Atap pelana. Terdapat parapet pada atap massa utama. Bentuk jendela persgi panjang dan lingkaran.</p> |
| 2. |   | <p>オランダ坂 (Oranda saka) Tahun dikonstruksi: 1868</p> <p>Selain orang Asia, maka semua orang Eropa disebut sebagai orang Belanda (Oranda dalam bahasa Jepang). Ini disebabkan jumlah orang Belanda banyak tinggal di permukiman Eropa. Sehingga jalan-jalan miring yang menembus lereng pun disebut sebagai “jalan landai yang dilalui orang Belanda” (Oranda saka).</p> <p><u>Karakter spasial</u>: bentuk jalan lengkung menyesuaikan dengan kontur tanah.</p> <p><u>Karakter visual</u>: material jalan adalah batu gunung dengan pola persegi panjang disusun rapi satu ukuran.</p> |
| 3. |  <p>(Depan)</p>  <p>(Belakang)</p> | <p>東山手甲十三番館 (Higashiyamatekk J ssan-bankan) Tahun dibangun: 1894</p> <p>Awalnya merupakan rumah dinas pegawai Bank Shanghai Hongkong. Kini digunakan sebagai kafetaria untuk sekedar minum kopi atau jus (tempat beristirahat).</p> <p><u>Karakter spasial</u>: terdiri dari massa utama dan paviliun di bagian belakang. Beranda di lantai satu berbentuk “L”. Lantai dua hanya memiliki beranda samping. Ketinggian massa utama lebih dominan.</p> <p><u>Karakter visual</u>: warna biru, material kayu, memiliki cerobong asap, railing kayu pada balkon lantai dua, kolom dengan umpak batu, banyak bukaan, bentuk atap perpaduan tradisional Jepang.</p> |

| No. | Foto | Keterangan |
|-----|---|---|
| 4. |  (Depan)  (Beranda samping) | <p>東山手十二番館 Higashiyamate J ni-bankan Tahun dibangun: 1868</p> <p>Awalnya merupakan konsulat Rusia lalu diganti dengan Amerika. Kini difungsikan sebagai museum sejarah sekolah swasta di permukiman Eropa.</p> <p><u>Karakter spasial</u>: bangunan terdiri dari satu massa tunggal 1 lantai; terdapat beranda berbentuk “L”; bangunan bertumpu pada pondasi umpak; lokasi bangunan terletak di bagian atas bukit sehingga memiliki view yang baik ke bawah.</p> <p><u>Karakter visual</u>: banyak bukaan dengan jendela lebar; memiliki dua cerobong asap dalam satu massa bangunan; material bangunan dominan kayu; kolom-kolom depan memiliki pedestal kayu; pintu memiliki dua lapis daun; atap mendapat pengaruh Jepang.</p> |
| 5. |  (Depan)  (Belakang) | <p>洋風住宅群 (Y f -J takugun) Tahun dibangun: 1888</p> <p>6 rumah gaya Eropa di Higashiyamate ini kini digunakan sebagai museum fotografi dan pusat informasi townscape Higashiyamate.</p> <p><u>Karakter spasial</u>: 6 rumah dengan susunan 3 rumah di lereng atas dan 3 rumah di lereng bawah; lereng atas dihubungkan oleh jalanberputar menuju lereng bawah; masing-masing rumah terdiri dari massa utama 2 lantai dengan paviliun 1 lantai di sisi belakang.</p> <p><u>Karakter visual</u>: railing pagar pada beranda lantai 1 dan balkon lantai 2; material dominasi kayu; atap mendapat pengaruh Jepang; memiliki cerobong asap.</p> |

(Sumber foto: survey lapangan,2012)

Pengunjung atau pendatang yang tiba dari stasiun Nagasaki dapat menempuh perjalanan menggunakan tram listrik. Pendatang tidak akan tersesat karena akses menuju distrik Higashiyamate mudah diakses, baik melalui penyediaan jalur pejalan kaki, alat transportasi, maupun penanda informasi kawasan yang menjadi bagian dari street furniture. Sesuai yang diuraikan oleh Vines (2007) bahwa penataan reklame atau papan informasi dapat dibuat sederhana namun menarik. Gambar 2.21 menunjukkan beberapa tipologi bentuk papan informasi di dalam distrik Higashiyamate. Bentuk persegi yang dipasang frontal (nomor 1, 4, dan 6), bentuk persegi dan setengah lingkaran dengan posisi



yang lebih rendah dari mata pengamat (nomor 2, 3, dan 5), atau memasang di permukaan jalan (nomor 7). Ada dua jenis papan yang dipasang frontal: papan yang dipasang bersebelahan langsung dengan dinding (nomor 1 dan 6), dan papan yang berdiri sendiri (nomor 4). Papan informasi yang sengaja dipasang lebih rendah bertujuan tidak mengganggu atau tidak mendominasi pandangan menuju obyek yang diamati.





Gambar 2. 21 Variasi bentuk penanda informasi di lokasi preseden
(Sumber: pengamatan lapangan, 2012)

Pengamatan elemen townscape dan kesan ruang distrik Higashiyamate dapat diamati pada Tabel 2.6 hingga 2.10. Langkah awal yang dilakukan adalah menentukan struktur artefak kota yang telah diperoleh dari Tabel 2.5. Kelima artefak kota ini akan mudah diamati secara sikuensial jika dihubungkan oleh satu jalur. Sehingga langkah selanjutnya adalah menentukan jalur yang akan ditempuh. Jalur yang akan ditempuh telah direkomendasikan dari berbagai sumber peta yang dapat diambil di tempat strategis seperti stasiun, terminal, halte, dan papan informasi. Jalur yang ditempuh memiliki panjang rute 1.6 km. Kontur pada lokasi tapak tidak rata sehingga menciptakan perbedaan elevasi. Elemen townscape dan kesan ruang distrik Higashiyamate dapat diamati pada tabel di bawah.

Tabel 2. 6 Kesan ruang seri pertama

| Peta posisi | Foto |
|---|---|
|  |  <p>(A) (B)</p> |
| <p>Elemen townscape dan kesan ruang</p> <p>Penelusuran diawali dari artefak 1 dengan melalui lorong yang dibentuk oleh ruang-ruang non-aktif (dinding menerus). Ruang luar berupa halaman rumah dibatasi oleh dinding setinggi kurang lebih 1.8 meter. Sehingga sebagian besar pengamat yang lewat dalam jarak dekat tidak dapat melihat ruang luar dalam rumah tersebut. Lorong yang tercipta pada foto (A) tidak berkesan sempit karena dinding batas pada sisi kiri memiliki perbandingan ketinggian yang sama dengan lebar lorong jalan ($D/H=1$).</p> <p>Gapura dengan kolom beton dan kepala lengkung dari besi terlihat pada ujung foto (A) sebagai tanda batas antar daerah yang berbeda. Batas daerah yang berbeda juga diaplikasikan dengan menggunakan material yang berbeda dan perbedaan level pada jalan (foto B).</p> <p>Obyek artefak (1) memiliki dua massa bangunan yang terpisah. Pada sikuen foto (A) massa bangunan bagian belakang terlihat sedikit. Pengamat akan merasakan visibilitas yang penuh jika terus berjalan ke depan kemudian berbelok pada pertigaan jalan. Visibilitas yang penuh didapatkan pada foto (B).</p> <p>(Peneliti, 2012)</p> | |




Tabel 2. 7 Kesan ruang seri kedua

| Peta posisi | Foto |
|--|---|
|  |  <p>(C) (D)</p> |
| <p>Elemen townscape dan kesan ruang</p> <p>Foto (C) memperlihatkan slope yang cukup curam sehingga menciptakan kesan perbedaan elevasi</p> | |

yang besar. Pengamat yang ada di bawah tidak dapat melihat apa yang ada di atas, melainkan hanya dapat melihat sebagian kecil. Baik pada foto (C) maupun (D) pola jalan meliuk-liuk (dengan banyak tikungan) disebabkan oleh kondisi topografi (Undulation). Pola jalan yang berbelok dengan perbedaan level dapat menciptakan pandangan yang selalu berubah (changing views). Pandangan pada satu posisi tidak akan sama dengan pandangan pada posisi yang lain. Selain elemen dinding, vegetasi juga berfungsi untuk mengarahkan pengamat seperti pada foto (D). Vegetasi selain berfungsi sebagai pengarah, berfungsi juga sebagai penghalang pandangan menuju ruang yang lebih privat di bagian dalam. Karena obyek artefak (3) memiliki ketinggian 2 lantai bangunan, maka pada posisi sikuen foto (D) saat jalan menanjakpun, obyek masih dapat terlihat dengan jelas bagian dari lantai 2 bangunan, atap, dan cerobong asap.



(Peneliti, 2012)

Tabel 2. 8 Kesan ruang seri ketiga

| Peta posisi | Foto |
|--|---|
|  | <div data-bbox="671 792 959 1010" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="975 792 1262 1010" data-label="Image">  </div> <div data-bbox="799 1021 831 1055">(E)</div> <div data-bbox="1102 1021 1134 1055">(F)</div> |
| Elemen townscape dan kesan ruang | |
| <p>Obyek artefak (4) memiliki depan mengelilingi bangunan. Pada foto sikuen (E) menghasilkan kesan bahwa ada ruang yang berbeda yang dibatasi oleh kolom-kolom bangunan dan perbedaan elevasi. Ruang di luar kolom adalah ruang luar bangunan sedangkan beranda merupakan bagian dari ruang dalam bangunan. Pada beranda, lingkungan dari luar dibawa ke dalam (Indoor landscape).</p> <p>Bangunan-bangunan lama di sekitar Higashiyamate dan Minamiyamate biasanya juga dirancang dengan atap mansard dan dormer. Karakter ini digunakan pada bangunan baru pada foto (F). Walaupun menggunakan pola dari karakter bangunan lama, namun pada posisi sikuen (F) terlihat ada permainan proporsi yang tidak wajar (Distortion) pada atap dormer. Ini mungkin disebabkan bahwa badan bangunan yang terlihat hanya bagian atas, sedangkan badan lainnyatidak tampak oleh pengamat, sehingga seolah-olah komposisi atap lebih besar dari badan bangunan.</p> | |



(Peneliti, 2012)

Tabel 2. 9 Kesan ruang seri keempat

| Peta posisi | Foto |
|--|---|
|  |  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> (G) (H) </div> |
| <p>Elemen townscape dan kesan ruang</p> <p>Jalan berbelok dengan kemiringan mengikuti kontur tanah membawa pengamat untuk terus menelusuri hingga akhir perjalanan. Pada foto sikuen (G) tampak level jalan berada lebih tinggi dari bangunan di sisi kanan dengan dinding setinggi 80 cm sebagai pembatas. Bangunan-bangunan baru pada kawasan ini dibangun dengan memperhatikan kontur tanah dan ketinggian, sehingga tidak menghalangi visibilitas terhadap bangunan lama.</p> <p>Obyek artefak (5) adalah sekelompok bangunan yang identik. Pada saat posisi foto sikuen (G) pengamat dapat melihat jelas tatanan massa, bentuk atap, jendela, cerobong asap, dan bagian bangunan lainnya. Namun tidak dapat mencapainya langsung (Enticing). Pengamat harus terus menelusuri dan mengikuti arah dinding pembatas hingga menemukan pintu masuk kecil dan view dengan jelas diperoleh pada saat foto sikuen (H).</p> | |

(Peneliti, 2012)

Tabel 2. 10 Kesan ruang seri kelima

| Peta posisi | Foto |
|---|---|
|  |  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> (J) (I) </div> |
| <p>Elemen townscape dan kesan ruang</p> <p>Dinding pembatas setinggi mata memandang merupakan tanda batas ruang (territory of space). Tipe ruang ini adalah internal order (menurut Ashihara) di mana dinding memisahkan antara halaman rumah dengan ruang jalan. Sehingga halaman rumah tidak dapat diamati dan dinikmati</p> | |

dari jalan.

Setelah menyusuri lorong jalan di foto sikuen (I) pengamat akan menemukan ruang yang lebih lega pada foto sikuen (J). pada sikuen ini, bentuk jalan lurus dan cenderung datar. Pada permukaan jalan, walaupun memiliki bidang yang rata namun perbedaan material dan pola menciptakan batas ruang antara jalan kendaraan dan pejalan kaki.

(Peneliti, 2012)

Dari studi preseden mengenai pengalaman dan kesan ruang pada distrik Higashiyamate di Nagasaki, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Artefak kota pada lokasi preseden merupakan elemen yang tetap dan masih dapat diamati (*persistence*). Struktur artefak kota ini terdiri dari beberapa bangunan sejarah. Bangunan-bangunan bersejarah ini dijadikan dalam peta dan penanda jalan). Setiap bangunan dihubungkan oleh satu jalur sehingga antar obyek saling terhubung dan membentuk sikuen. Setiap sikuen satu akan berbeda dengan sikuen yang lain karena masing-masing obyek bangunan kunci memiliki karakteristik yang berbeda.
2. Bangunan baru pada kawasan Higashiyamate hadir tanpa merusak ruang, dengan cara: memperhatikan ketinggian bangunan, menggunakan material atau warna yang sepadan sehingga menciptakan kesatuan ruang.
3. Street furniture menciptakan kualitas lingkungan yang baik dan mampu menghasilkan sebuah tempat bagi masyarakat.

2.5 Penelitian Terdahulu di Sekitar Lokasi Penelitian

Keenam penelitian dirangkum untuk mengetahui tingkat orisinalitas penelitian. Penelitian pertama menekankan pada segi pariwisata kota lama melalui penggalian potensi kawasan khususnya keanekaragaman arsitektur. Penelitian kedua mengkaji tentang potensi dan permasalahan yang ada di bekas kota bawah Surabaya. Penelitian ketiga membahas konteks karakter ruang terbuka taman Jayengrono. Sedangkan penelitian keempat hingga keenam membahas studi pelestarian satu koridor jalan. Dalam keenam penelitian tersebut, tidak ditemukan pembahasan mengenai karakter visual dan spasial dengan teknik analisa tipomorfologi dan serial views di wilayah penelitian yang sama khususnya wilayah sisi dalam.

Tabel 2. 11 Penelitian Terdahulu di Sekitar Lokasi Penelitian

| Judul (1) | Permasalahan (2) | Lingkup (3) | Metode (4) | Hasil (5) |
|--|---|---|--|--|
| Studi Penataan Kawasan Konservasi sebagai Obyek Wisata Kota Surabaya (2001), Wawan Ardiyan S | <ul style="list-style-type: none"> Kawasan tidak dimanfaatkan optimal. Fungsi jalan dan lingkungan dijejali aktifitas yang timbul konflik. Kondisi fisik tidak terawat. Eksistensi bangunan kuno tidak mendukung image sebagai kota Pahlawan. Belum memanfaatkan potensi wisata di kawasan kota lama Surabaya. | <p>Koridor jalan Rajawali, jalan Kembang Jepun, kawasan Masjid Ampel dibatasi oleh Kali Pegirian.</p> <p>Substansi: Penataan kawasan konservasi agar mampu menjadi obyek wisata, identifikasi potensi bangunan lama, teori konservasi dan pariwisata.</p> | <p>Deskriptif dengan pendekatan tipologi, historis, topografi.</p> <p>Tahapan: Identifikasi dan penetapan potensi kawasan konservasi, strategi pelestarian, konsep penataan kawasan konservasi.</p> | <p>Bangunan yang tinggi tingkat konservasi: Jl. Rajawali, Jl. Kembang Jepun, Jl. Jembatan Merah, Masjid Ampel, Jl. KH.Mas Mansyur.</p> <p>Bangunan tingkat sedang: Jl. Sasak, Jl. Nyamplungan, Jl. Panggung.</p> <p>Bangunan tingkat rendah: Jl. Kalimas Udik, Jl. Danakarya.</p> |
| Potensi dan Masalah Kota Bawah Surabaya sebagai Kawasan Pusaka Budaya (2004), Timoticin Kwanda | <ul style="list-style-type: none"> Permasalahan dan potensi apa saja yang ada di kota bawah Surabaya? Kawasan kota bawah menjadi tempat konflik antara bangunan sejarah dengan bangunan baru. | Kampung Arab, Pecinan, Kampung Eropa. Dengan batas jalan: Utara-jl.Indrapura, Timur-jl.Benteng, jl. Danakarya, Selatan-jl.Kebon Rojo, Barat-jl.Indrapura | Deskriptif dengan tahapan: menggali informasi sejarah kota bawah lalu dibagi dalam tiga kelompok hunian: Arab, Pecinan, Eropa. Masing-masing dikaji potensi dan permasalahan dan dipaparkan secara deskriptif. | Kawasan Eropa: potensi keanekaragaman arsitektur, permasalahan perubahan fungsi dan karakter, kota mati di malam hari. Arab: potensi fungsi lahan tidak berubah, keanekaragaman arsitektur, tempat ziarah, permasalahan kondisi fisik bangunan. Pecinan: penggunaan lahan tidak berubah, keanekaragaman arsitektur, permasalahan tampilan bangunan tertutup papan iklan, mati di malam hari. |
| The Character Context in the Development of the Jayengrono Park (2009), Aldrin Yusuf | Seringnya perubahan fungsi pada taman Jayengrono. Bagaimana konteks karakter dari perkembangan taman Jayengrono? | Taman Jayengrono dan tiga gedung yang membentuk enclosure (JMP Plaza, Gedung Internatio, Gedung Cerutu). | Deskriptif kualitatif dengan membandingkan kondisi masa lalu dan masa kini: Identifikasi bentuk taman secara kronologis menggunakan teknik analisa | Tatanan mulanya mengombinasi open square Eropa klasik melalui sikuen jalan, sungai, jembatan, dan sumbu jalan. Dalam perkembangannya menjadi taman Jayengrono bersifat close memorial park, konteks karakter tidak tercapai. Taman |

| Judul (1) | Permasalahan (2) | Lingkup (3) | Metode (4) | Hasil (5) |
|--|--|--|---|--|
| Firmansyah | | | sinkronik diakronik. Identifikasi proporsi, tempat dan kawasan sekitar dengan teknik analisa simulasi. | hanya berfungsi sebagai ruang hijau kota. |
| Pelestarian Koridor Jalan Veteran Kota Surabaya (2010), Kartika Eka Sari | Pelestarian cenderung bersifat individual tanpa diintegrasikan dengan elemen koridor. | Koridor jalan Veteran kota Surabaya. | Metode statistik deskriptif dan teori perancangan kota. Metode analisa data: analisa karakteristik, analisa potensi dan permasalahan, analisa nilai makna kultural dengan AHP. | Jalan Veteran sebagai kawasan perkantoran swasta dan jasa. Koridor dengan tingkat pelayanan C. Ruang koridor memiliki sifat ground yang figuratif. Elemen street furniture belum optimal. KDB 100%, GSB 0 meter, GSB bangunan baru 3-10 meter. Skyline datar. |
| Pelestarian Lingkungan dan Bangunan Kuno di Koridor Jalan Rajawali Kota Surabaya (2010), Raden Winton Danardi. | <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana mengidentifikasi karakter koridor Jl.Rajawali? • Bagaimana cara menganalisis pengaruh faktor kerusakan bangunan kuno dan faktor linkage system terhadap penurunan citra kawasan? • Bagaimana cara menentukan pelestarian fisik bangunan kuno di koridor Jl.Rajawali? | Koridor Jl.Rajawali | Metode deskriptif untuk mengidentifikasi karakter fisik Jl.Rajawali. Metode deskriptif dan evaluatif untuk menganalisis pengaruh faktor kerusakan bangunan kuno dan faktor linkage system Metode development menggunakan AHP. | Diperoleh 15 bangunan kuno di koridor Jl.Rajawali yang terdiri dari satu bangunan preservasi, sepuluh bangunan rehabilitasi, dan empat bangunan adaptasi. |
| Rancangan Bentuk dan Massa Bangunan Baru di Koridor Utama Kawasan | <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana karakteristik dan kesimpulan permasalahan bentuk dan massa bangunan lama di koridor utama kota lama? • Bagaimana kriteria desain | Koridor Jl. Rajawali, Jl. Jembatan Merah, dan Jl. Veteran (satu bangunan terluar sepanjang koridor). | Metode deskriptif kualitatif. Teknik analisa menggunakan Character appraisal, dan Single directional views. | <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik bangunan lama adalah skala, building setback, bentuk atap, warna. Landmark adalah hotel Ibis. Permasalahan tidak ada kontinuitas. • Kriteria disusun berdasarkan dari hasil analisa dan diskusi dengan masyarakat |

| Judul (1) | Permasalahan (2) | Lingkup (3) | Metode (4) | Hasil (5) |
|--|--|----------------|---------------|--|
| Kota Lama Surabaya dengan Mempertimbangkan Social Sustainability (2014), Raden Winton Danardi | <p>yang tepat dengan mempertimbangkan social sustainability?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana arahan rancangan bangunan baru koridor utama kawasan kota lama dengan mempertimbangkan social sustainability? | | | <p>dan ahli perkotaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rancangan menghasilkan tiga tipe yang disesuaikan dengan karakter bangunan. |



| Judul Tesis Peneliti | Permasalahan | Lingkup | Metode | Rencana Hasil |
|---|---|---|--|--|
| Peningkatan Kualitas Visual dan Spasial Kawasan Krembangan Kota Surabaya (2014), Setyo Nugroho | <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana kriteria rancang yang tepat pada lokasi penelitian agar bangunan lama dapat hadir dominan? • Bagaimana rumusan konsep secara sikuensial dalam menciptakan kualitas visual dan spasial? | Kawasan Bagian dalam koridor jalan utama, Jl. Krembangan Barat, Jl. Merak, Jl. Cendrawasih, Jl. Sikatan, Jl. Kepanjen, Jl. Branjangan | Deskriptif kualitatif dengan teknik analisa tipomorfologi, dan teknik analisa serial views untuk mendapatkan kesan dan pengalaman ruang. | <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan tipologi bentuk jalan dan posisi bangunan, dan kesan ruang dalam alur jalan. • Menemukan kriteria desain yang tepat. • Merumuskan konsep dan usulan rancangan. |

2.6 Sintesa Kajian Pustaka

2.6.1 Sintesa Kajian Teori

Kajian townscape yang disampaikan oleh Ashihara lebih menekankan pada cara membentuk ruang. Dengan kata lain, teori townscape yang diutarakan oleh Ashihara lebih menekankan pada aspek spatial. Sedangkan Cullen dan McCluskey mengkaji tentang manipulasi lingkungan untuk menciptakan pengalaman ruang. Pengalaman ruang dapat dicapai melalui bentuk tapak, bentuk jalan, dan penataan bangunan dan street furniture. Untuk lebih detail, sintesa kajian dapat dilihat pada Tabel 2.12.

Tabel 2. 12 Sintesa Kajian Townscape

| | Cullen (1961) | McCluskey (1992) | Ashihara (1983) | Jacobs (1995) | Sintesa |
|----------------------------|---|--|--|---|--|
| Pengertian | Pengalaman ruang diciptakan melalui manipulasi ruang. Sehingga timbul rangsangan emosi pada obyek yang diamati. | Bentuk jalan dan desain jalan, penataan bangunan memberikan pengalaman yang berbeda. | Hubungan antara pengamat, bangunan, dan jalan. Ketiganya membentuk tipe ruang yang berbeda | Hubungan antara ruang dan manusia dalam menciptakan tempat | Hubungan antara pengamat terhadap lingkungan yang dibentuk oleh bangunan dan jalan untuk memberikan kesan dan pengalaman. Di dalamnya terdapat kesadaran bahwa pengamat berada di zona yang berbeda. |
| Cara membentuk kesan ruang | Posisi pengamat akan menentukan isi dari sebuah ruang. Kesan ruang dapat dibentuk melalui lingkungan buatan manusia. Isi ruang dibentuk oleh pandangan berseri. | Posisi dan wujud bangunan, material, pola dan tekstur jalan, street furniture, secara keseluruhan membentuk kesan ruang. | Kesan ruang diciptakan melalui rasio tinggi bangunan dan jarak berhadapan antar keduanya. Ruang diciptakan dari tingkat enclosure. | Ruang diciptakan melalui transparansi dan naungan, menyediakan tempat untuk berbincang, duduk, dan mengamati. | Pengalaman diperoleh dengan cara menyusuri secara serial views. Ruang yang ditelusuri dibentuk oleh bangunan dan jalan yang merupakan perwujudan dari karakter visual dan karakter spasial. |

(Sintesa, 2014)

Tabel 2. 13 Sintesa kajian karakter visual dan spasial

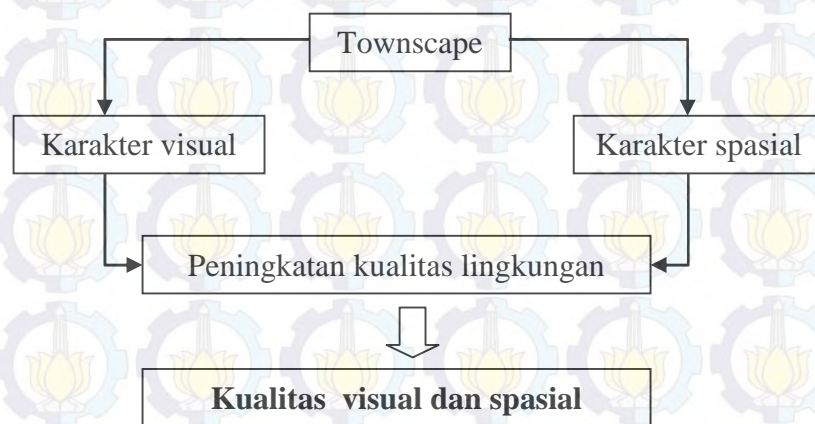
| | Brolin (1980) | Jacobs (1995) | Oc, Heath, Tiesdel (2010) | Sintesa |
|------------------|---|---|--|---|
| Karakter visual | <ul style="list-style-type: none"> • Ornamen • Tekstur • Irama | <ul style="list-style-type: none"> • Keragaman • Wujud/ tampilan • <i>Street furniture</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Proporsi • Skala • Gaya arsitektur • Detail visual • Irama • Material • <i>Prominence</i> • Warna | Visual bangunan: <ul style="list-style-type: none"> • Irama • Tekstur • Material • Warna • Proporsi • Perwujudan Visual jalan: <ul style="list-style-type: none"> • Material • Tekstur • Pola • <i>Street furniture</i> |
| Karakter spasial | <ul style="list-style-type: none"> • Massa • Skala • Massa penghubung • <i>Building setback</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Ruang jeda • Akses=koneksi • Transparansi | <ul style="list-style-type: none"> • Massa • Bentuk/ pola jalan • <i>Prominence</i> • Bentuk ruang | <ul style="list-style-type: none"> • Massa • Koneksi • Skala • Transparansi • <i>Building setback</i> • Bentuk jalan • <i>Prominence</i> • Ruang jeda |

(Sintesa, 2014)

Ketiga sumber teori mengenai karakter visual dan spasial kawasan saling mendukung, Brolin (1980) lebih menekankan karakter yang harus diperhatikan di sebuah kawasan bersejarah. karakter-karakter ini harus diperhatikan saat sebuah bangunan baru hadir di dalam kawasan tua. Jacobs (1995) membahas beberapa aspek fisik yang perlu diperhatikan dalam menciptakan sebuah lingkungan yang berkualitas sehingga *sense of place* tercipta. Oc, Heath, Tiesdel (2010) memaparkan lebih detail poin-poin sebuah karakter fisik kawasan. Sintesa dari karakter visual dibagi menjadi dua poin, yakni: visual pada bangunan, dan visual pada jalan. Karakter visual pada intinya adalah persepsi yang kita lihat pada suatu bidang permukaan obyek. Visual pada bangunan yang tertangkap adalah tampilan bangunan atau perwujudan bentuk arsitektur (bukan gaya arsitektur periode tertentu). Setuju dengan Jacobs, gaya arsitektur bukan menjadi prioritas melainkan perwujudannyalah yang ditangkap pengamat seperti: material, tekstur, pola, dan *street furniture* (lampu jalan, *bollards*, tempat duduk, dan lainnya).

Karakter spasial lebih menekankan pada penciptaan ruang. Pola jalan, skala ruang akan menjadi elemen penting dalam menciptakan kesan ruang.

Karakter spasial berperan juga dalam membentuk karakter visual. Saat skala ruang menciptakan ruang yang sempit, maka visual yang ditangkap akan berbeda dengan ruang yang lapang dan luas. Koneksi adalah keterhubungan antara massa satu dengan lainnya. Koneksi dan prominence akan berhubungan erat dengan perihal *serial views* (*serial vision*). Sedangkan ruang jeda dan transparansi berperan dalam membentuk tempat untuk komunitas.



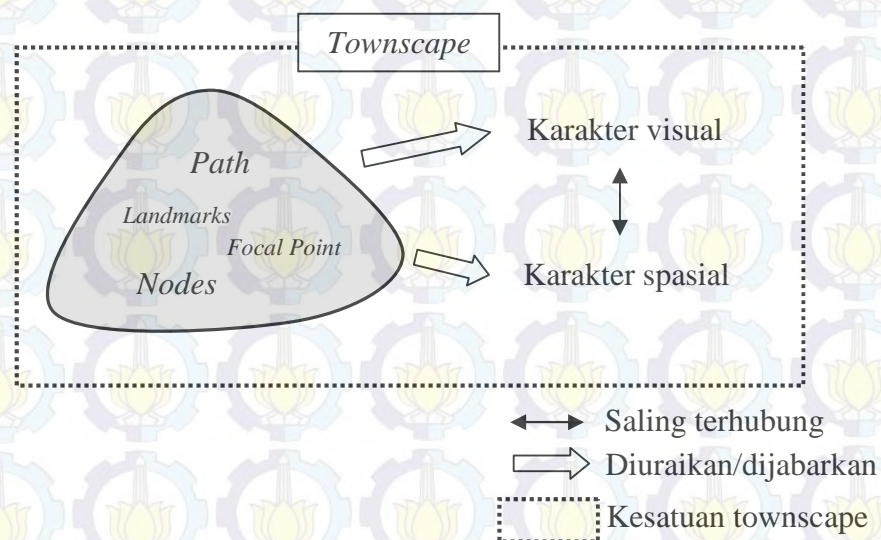
Gambar 2. 22 Keterkaitan antara sintesa townscape dan sintesa karakter visual spasial (Sumber: Sintesa Kajian Pustaka, 2014)

Keterkaitan antara sintesa townscape (Tabel 2.12) dan sintesa karakter visual spasial (Tabel 2.13) dapat dilihat pada Gambar 2.22. Karakter visual dan spasial merupakan perwujudan dari townscape. Dengan kata lain, townscape dibentuk oleh elemen bangunan dan bentuk jalan atau ruang luar. Melalui perwujudan karakter ini maka sebuah tempat akan memiliki keunikan dan menciptakan identitas lokal. Pertimbangan karakter visual dan spasial kawasan dalam meningkatkan kualitas lingkungan, akan menciptakan keunikan sebuah tempat yang berbeda dengan tempat lain (*Locus*). Di dalam townscape terkandung karakter visual dan spasial. Kesan dan pengalaman ruang dihasilkan oleh kedua karakter fisik ini. Jika kedua karakter ini ditingkatkan pada suatu kawasan maka akan diperoleh kualitas visual dan spasial kawasan.

Teori yang diutarakan oleh Trancik (1986) dapat dimasukkan ke dalam topik pembahasan. *Figure-Ground* digunakan sebagai teknik untuk menganalisa pola ruang pada wilayah penelitian melalui *urban solid* dan *void*. *Linkage* yang

membahas mengenai sistem sirkulasi masuk dalam pembahasan karakter spasial mengenai koneksi. Sedangkan keseluruhan dari karakter visual dan spasial adalah perwujudan dalam menciptakan sebuah *Place*.

Dari kelima elemen pembentuk *image* sebuah kota yang dipaparkan oleh Lynch (1960), penelitian ini hanya akan mengambil tiga elemen, yakni: *path*, *nodes*, dan *landmarks*. Ini disebabkan kedua elemen (*districts* dan *edges*) telah cukup jelas pada lingkup penelitian. Elemen *districts* diwakili oleh ruang lingkup wilayah penelitian yaitu kawasan Krembangan yang batas fisiknya telah ditulis pada bab 1. Sedangkan elemen *edge* (tepi) pada wilayah penelitian cukup jelas yaitu tepi sungai Kalimas dan jalan Jembatan Merah – jalan Veteran (namun tidak masuk dalam batasan lingkup penelitian). Pembahasan ketiga elemen akan ditambah dengan pembahasan *focal point* dalam sebuah kawasan (Gibberd, 1959) yang menjadi perhatian dan bagian dari sasaran penelitian. Sehingga diperoleh empat elemen yakni: *path*, *nodes*, *landmarks*, dan *focal point*. Keterhubungan tiga elemen yang diambil dari Lynch (*path*, *nodes*, *landmarks*) dan satu pokok bahasan dari Gibberd (*focal point*) disajikan dalam Gambar 2.23 berikut.



Gambar 2. 23 Keterhubungan antara *path*, *nodes*, *landmarks*, dan *focal point* terhadap karakter visual dan spasial (Sumber: sintesa kajian pustaka, 2014)

Gambar 2.23 di atas menjelaskan bahwa dari empat elemen terdapat dua elemen, *path* dan *nodes*, yang disajikan dalam huruf yang lebih besar. Ini berarti

bahwa keberadaan focal point dan landmark menjadi bagian dari elemen path dan nodes. Dengan kata lain dalam sebuah *path* akan terdapat *focal point* dan/ atau *landmarks*, begitu pula dalam sebuah *nodes*. Di bagian akhir bab analisa dan pembahasan, setiap elemen *path* dan *nodes* akan diurai berdasarkan kajian karakter visual dan spasial.








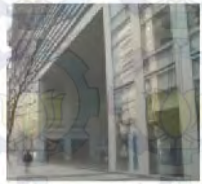



Kajian mengenai artefak kota dibutuhkan dalam proses identifikasi artefak kota pada kawasan untuk mengetahui seberapa jauh memiliki elemen fisik kota yang bertahan (*persistence*). Hasil dari elemen fisik yang bertahan adalah tipologi, baik bagian dari bangunan maupun jalan. Dengan kata lain studi mengenai artefak kota menjadi landasan awal dalam meningkatkan kualitas visual dan spasial kawasan.

2.6.2 Kriteria Umum

Kriteria umum dalam meningkatkan kualitas visual dan spasial diperoleh dari hasil sintesa kajian teori, studi preseden, dan perpaduan dengan sub bab 2.1.3 (halaman 24) mengenai kriteria kualitas sebuah tempat. Kriteria umum kemudian disusun dalam bentuk tabel seperti pada Tabel 2.14 berikut.

Tabel 2. 14 Kriteria umum peningkatan kualitas visual dan spasial

| Aspek | Visual | | Spasial | |
|-------------------|--|---|---|---|
| Protection | Harus ada perbedaan material, tekstur, dan pola pada jalan. |  | Harus ada perbedaan elevasi untuk melindungi pejalan kaki dengan jalan kendaraan. |  |
| | Street furniture: sebaiknya ada lampu penerangan. |  | Harus ada ruang-ruang yang terhubung antara satu dan yang lainnya. |  |
| | Vegetasi, pagar, bollard dibuat sebagai penghalang dan pembatas ruang. |  | Harus ada pohon dan vegetasi untuk menciptakan ruang. |  |

| Aspek | Visual | | Spasial | |
|----------------|---|---|--|---|
| <i>Comfort</i> | Permukaan jalan baik dan bisa diakses semua orang |  | Skala ruang yang dihasilkan harus seimbang antara ketinggian dan jarak bangunan. |  |
| | Tampilan bangunan harus menarik dan dengan visibilitas yang baik. |  | Bagian bangunan tidak boleh mengganggu kenyamanan pejalan kaki. Memperhatikan building setback |  |
| | Street furniture: sebaiknya disediakan bangku untuk duduk |  | Harus ada peneduh dan naungan |  |
| | Harus ada penghalang kebisingan berupa pohon, dinding |  | Sebaiknya ada ruang jeda untuk berkumpul dan beristirahat |  |
| <i>Delight</i> | Harus ada permainan bayangan yang dihasilkan dari bangunan |  | Bangunan dan ruang sebaiknya dirancang dengan skala manusia |  |
| | Ada detail yang menarik, dan material yang baik |  | Penataan massa bangunan harus menghasilkan sirkulasi udara yang baik. |  |

(Sintesa, 2014)

BAB 3

GAMBARAN KAWASAN KREMBANGAN

3.1 Struktur Wilayah Penelitian

Secara administratif kawasan Krembangan masuk dalam kelurahan Krembangan Selatan, kecamatan Krembangan, Unit Pengembangan (UP) V. Tanjung Perak. Dalam *exectuive summary* RTRW Surabaya tahun 2015, Fungsi utama pada UP. V Tanjung perak adalah sebagai pelabuhan, kawasan militer, kawasan industri strategis, perdagangan dan jasa. Titik pertumbuhan perdagangan dan jasa pada koridor sekitar Jembatan Merah Plaza. Pola ruang pada wilayah penelitian dijelaskan lebih rinci dalam RDTRK Surabaya. Jalan Krembangan Barat didominasi oleh permukiman, perdagangan jasa dan fasilitas umum terdapat di beberapa titik. Jalan Merak dan Cendrawasih merupakan koridor jalan dengan fungsi perdagangan jasa dan fasilitas umum. Begitu pula dengan jalan Branjangan dengan fungsi perdagangan jasa. Jalan Sikatan dan Kepanjen memiliki karakteristik fungsi yang serupa yakni perpaduan antara permukiman dengan fasilitas umum. Koridor jalan dengan fungsi permukiman pada wilayah penelitian terdapat di jalan Gatotan.

Di dalam UP. V Tanjung Perak sendiri terdapat banyak peninggalan artefak bersejarah kota Surabaya yang sebagian besar berada di kecamatan Krembangan. Artefak bersejarah ini telah ditetapkan sebagai benda cagar budaya melalui SK Walikota Surabaya Nomor: 188.45/004/402.1.104/1998. Di dalam wilayah penelitian sendiri, terdapat bangunan yang ditetapkan sebagai benda cagar budaya seperti: Gereja Katolik Kelahiran Santa Perawan Maria di jalan Kepanjen, Gedung pojok jalan Sikatan, Bank swasta di jalan Cendrawasih, dan kantor PTPN di jalan Merak.

3.2 Kawasan Krembangan Dalam Catatan Sejarah Kota Surabaya

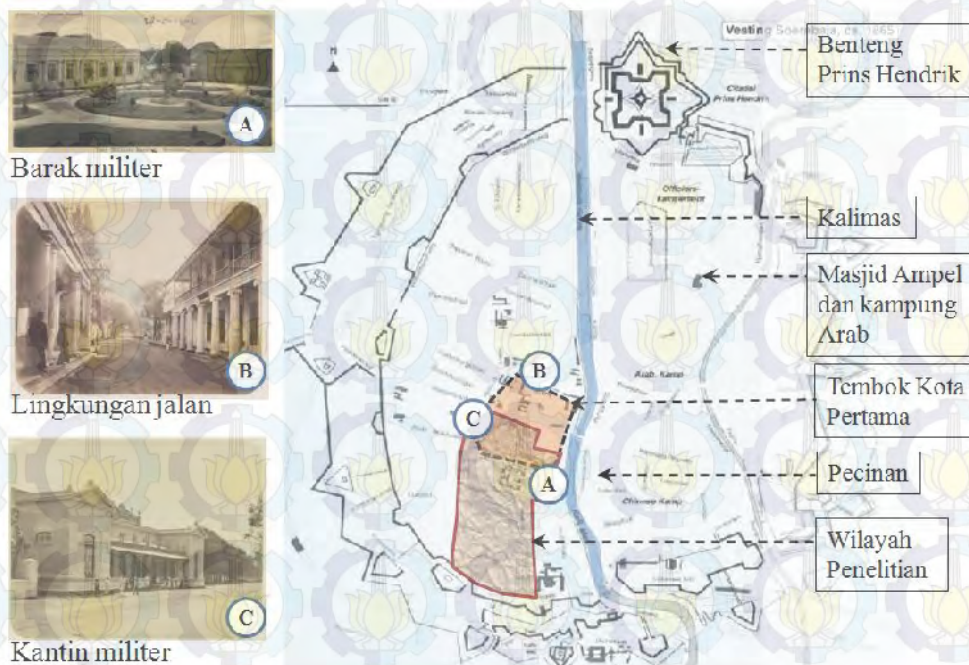
Sejarah perkembangan kota Surabaya masih dapat dilacak melalui dokumen berupa catatan perjalanan bangsa asing dan kumpulan peta-peta lama yang dibuat oleh bangsa Belanda. Pembangunan kota Surabaya dimulai pada tahun 1678 ketika calon Gubernur Jendral Cornelis Speelman mendirikan benteng pertahanan yang bernama *Providentia* yang kemudian lebih dikenal sebagai *Belvedere* di sisi barat sungai Kalimas (Purwono, 2006). Tidak lama setelah benteng pertama berdiri, tembok kota didirikan sebagai upaya untuk melindungi permukiman Belanda, kantor dagang, dan pusat pemerintahan di dalamnya. Yang disebut dengan kota Surabaya saat itu adalah lingkungan yang berada di dalam tembok kota. Gambar 3.1 menjelaskan plot lingkungan dalam tembok kota tahun 1787 dan beberapa suasana yang direkam melalui sketsa. Tembok yang memagari lingkungan dikelilingi oleh parit-parit kecil sehingga secara visual seolah-olah terpisah dengan lingkungan sekitar.



Gambar 3. 1 Gambaran lingkungan dalam tembok kota abad 18.
(Sumber: Broeshart, Van Diessen (1995) dan Gahetna nationaal archief)

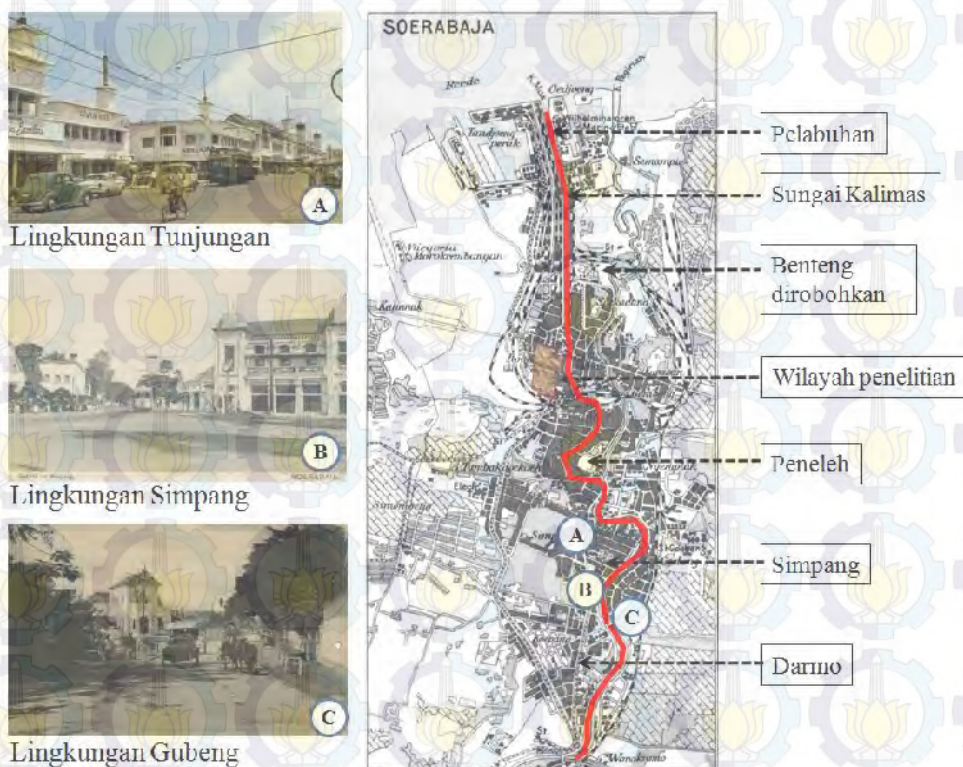
Perluasan dan pemekaran kota Surabaya mengikuti aliran sungai Kalimas yaitu pada aksis utara dan selatan. Aksis utara dan selatan ini makin diperkuat dengan dibangunnya struktur jalan Raya Pos yang direncanakan oleh Daendels pada awal abad 19 (Kwanda, 2011). Perkembangan kota pada abad ke sembilan belas ditandai dengan dibongkarnya tembok kota pertama yang kemudian didirikan tembok kota baru yang lebih besar. Begitu pula dengan benteng baru di sisi utara yang disebut dengan benteng Prins Hendrik. Jika dibandingkan dengan

ukuran tembok kota pertama, ukuran benteng dan tembok kota kedua jauh lebih besar (Gambar 3.2). Bertambah luasnya lingkungan di dalam tembok kota maka bertambah pula permukiman dan fasilitas pendukung lainnya seperti tempat peribadatan, rumah sakit, apotik, hingga pemakaman. Merujuk pada Gambar 3.2, struktur yang ada ditemukan dalam tembok kota: Sungai Kalimas dan sungai Pegirian, permukiman Eropa di barat sungai Kalimas, permukiman Arab (Kampung Arab) dan permukiman China (Pecinan) di timur sungai Kalimas, Pusat perniagaan, kantor pemerintah, dan fasilitas umum. Kawasan Krembangan sebagai wilayah penelitian pada Gambar 3.2 berada di sisi paling selatan di mana merupakan irisan dengan lingkungan tembok kota pertama. Kawasan ini mencakup Tempelstraat (kini Jalan Kepanjen), Roomsche Katholiekestraat (kini Jalan Cendrawasih), Paradedstraat (kini Jalan Sikatan), Boomstraat (kini Jalan Branjangan), Comedie plein (kini sekitar Jalan Merak), Krembangan Westerkade (kini Jalan Krembangan Barat), dan Krembangan Oosterkade (jalan Krembangan Timur). Jika dilihat dari fungsinya, sebagian besar kawasan Krembangan merupakan permukiman penduduk dengan fasilitas pendukung seperti toko, tempat ibadah, dan ada pula beberapa perkantoran.



Gambar 3. 2 Peta Surabaya tahun 1865 dengan tembok kota
(Sumber: Broeshart, Van Diessen (1995) dan KITLV)

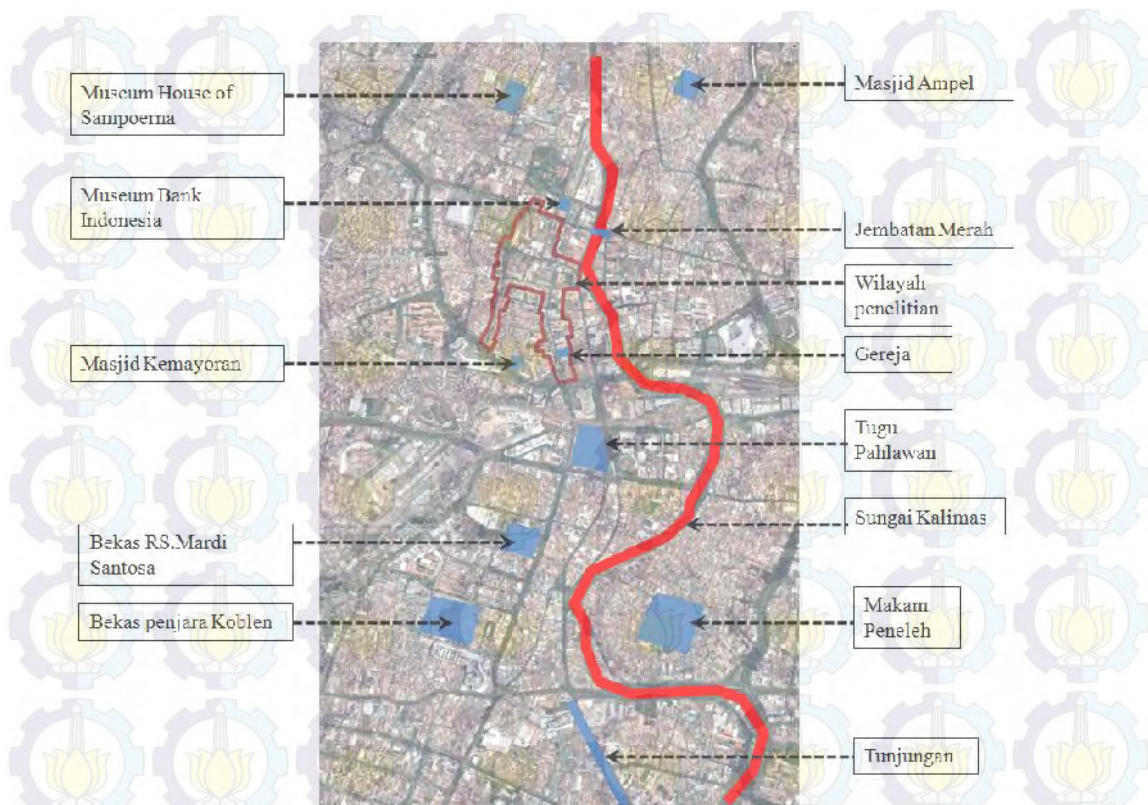
Lingkungan yang berada di dalam tembok kota kedua disebut dengan kota bawah, sedangkan di sisi selatan disebut dengan kota atas (Purwono, 2006). Dengan dibongkarnya tembok kota kedua pada tahun 1880 (Kwanda, 2011) maka perkembangan kota Surabaya makin menguat ke selatan. Lingkungan hunian baru di sisi selatan banyak dibangun untuk menyediakan kebutuhan tempat tinggal yang saat itu didominasi bangsa Eropa. Sedangkan penduduk Pribumi sebagian besar tinggal di kampung yang berada di sisi dalam jalan utama. Permukiman baru seperti daerah Simping, Gubeng, Darmo merupakan hunian elit yang dilengkapi dengan taman perumahan yang besar (Handinoto, 1996). Pilihan tempat tinggal di sisi selatan lebih beragam dengan halaman depan yang lebih luas dibandingkan dengan rumah-rumah di kota bawah yang cenderung padat. Perkembangan kota pada periode ini didukung dengan meningkatnya transportasi umum seperti tram uap kemudian beralih menjadi tram listrik, dan jalur perkereta apian menuju luar kota Surabaya.



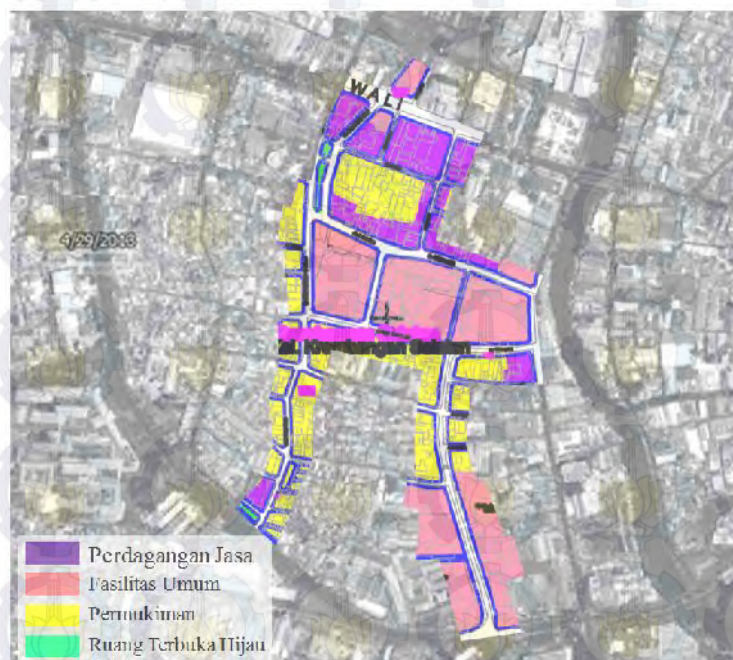
Gambar 3. 3 Peta Surabaya tahun 1935 tanpa tembok kota
(Sumber: *Schoolatlas der Geheelee Aarde* dan KITLV)

Gambar 3.3 menjelaskan pertumbuhan lingkungan di selatan Surabaya mencakup Tunjungan, Simping, Gubeng, hingga Darmo sebagai lingkungan yang berada di paling ujung kota pada saat itu. Tunjungan terkenal dengan kawasan perbelanjaan di mana terdapat banyak deretan pertokoan, rumah makan, hingga hotel. Demikian pula dengan lingkungan Simping yang dibangun dengan banyak fasilitas umum seperti rumah sakit, taman, gedung bioskop, gedung perkumpulan, hingga restoran. G.C Citroen, seorang arsitek berkebangsaan Belanda, turut menangani pengembangan daerah Ketabang yang dibeli oleh kota Surabaya dari tanah partikelir untuk dijadikan perumahan pada tahun 1916 (Handinoto, 1993). Rumah-rumah di daerah permukiman baru memiliki halaman depan yang lebih luas dan ukuran rumah yang lebih besar, seperti di daerah Gubeng dan Darmo. Setelah perkembangan ke selatan, kota Surabaya mulai tumbuh ke timur dan barat pada tahun 1990 (Kwanda, 2011).

Dalam perkembangannya yang semakin padat, pusat kegiatan yang awalnya berada di kota bawah kemudian bergeser menyebar ke selatan seperti di Tunjungan dan Darmo. Perkembangan kota juga menyebabkan perubahan pola penggunaan ruang kota yang pada awalnya permukiman kemudian berubah menjadi perdagangan jasa. Walaupun kini lingkungan kota bawah mengalami perubahan pola penggunaan ruang, namun masih banyak bangunan lama yang masih dapat diamati. Beberapa bangunan lama di sekitar kota bawah ini telah ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya kota Surabaya dan telah menjadi daya tarik obyek wisata. Beberapa contoh seperti Museum House of Sampoerna di jalan Sampoerna yang direstorasi dan dibuka untuk publik pada tahun 2003, Museum Bank Indonesia di jalan Garuda yang selesai direstorasi dan dibuka untuk publik tahun 2012, dan kompleks bangunan lain yang masih berfungsi sebagai perkantoran di sekitar wilayah penelitian. Untuk mengetahui hubungan kawasan Krembangan dengan lingkungan sekitar dapat diamati pada Gambar 3.4. Sedangkan pada Gambar 3.5 menjelaskan pola penggunaan ruang di wilayah penelitian. Fungsi yang terdapat di sini adalah fasilitas umum, perdagangan jasa, dan permukiman. Ruang terbuka hijau terdapat di persimpangan jalan Krembangan Barat dan jalan Merak walaupun tidak terlalu besar.



Gambar 3. 4 Wilayah penelitian dalam komposisi kota yang lebih luas
(Sumber: diolah dari Google Earth, 2014)



Gambar 3. 5 Pola penggunaan ruang pada wilayah penelitian
(Sumber: diolah dari RDTRK dan Google Earth)

3.3 Identifikasi Wilayah Penelitian

3.3.1 Pembagian Segmen Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian melingkupi bangunan penggal terluar yang berada di koridor jalan dengan batasan fisik sebagai berikut:

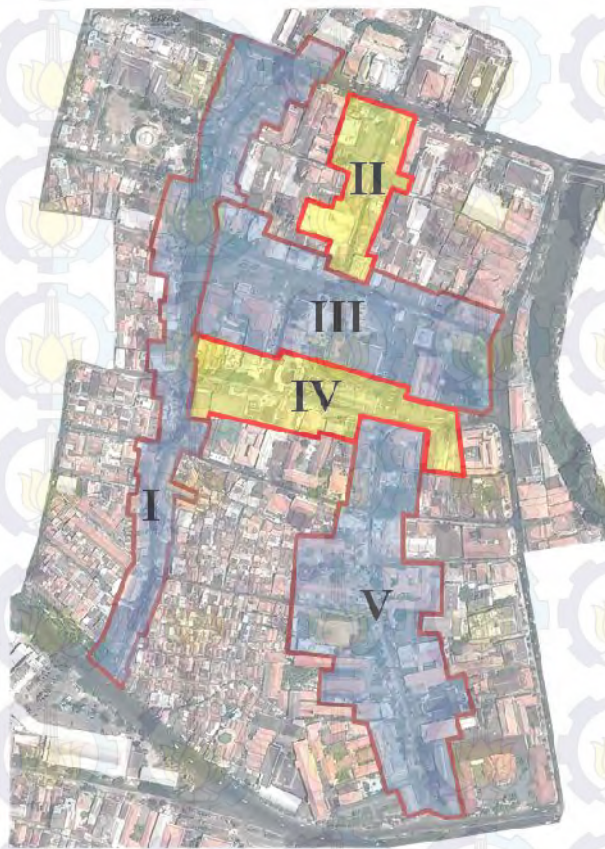
Sisi Utara : Jalan Rajawali

Sisi Timur : Jalan Veteran, Jalan Branjangan, dan Jalan Kepanjen

Sisi Selatan : Jalan Kebon Rojo, Jalan Sikatan, dan Jalan Indrapura

Sisi Barat : Jalan Krembangan Barat

Untuk mempermudah proses analisa dan pembahasan maka wilayah penelitian akan dibagi menjadi beberapa segmen sesuai dengan koridor jalan yang melintang. Segmen I adalah Jalan Krembangan Barat, segmen II adalah Jalan Branjangan, segmen III adalah Jalan Merak dan Cendrawasih, segmen IV adalah Jalan Sikatan, dan segmen V (terakhir) adalah Jalan Kepanjen. Pembagian segmen pada wilayah penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Pembagian segmen di wilayah penelitian
(Peneliti, 2014)

3.3.2 Bangunan Cagar Budaya di Wilayah Penelitian

Seperti yang dijelaskan pada uraian singkat mengenai perkembangan kawasan Krembangan dan kota bawah Surabaya, di dalam wilayah penelitian terdapat beberapa peninggalan bersejarah yang telah ditetapkan oleh dinas pariwisata kota Surabaya sebagai bangunan cagar budaya melalui SK Walikota Surabaya Nomor: 188.45/004/402.1.104/1998. Karakter umum dari kawasan Krembangan dan sekitarnya adalah kawasan Eropa yang identik dengan bangunan perkantoran dan perdagangan dengan hunian (permukiman) di belakang jalan utama. Walaupun ada banyak bangunan lama yang masih dapat diamati di kawasan ini namun hanya beberapa saja yang masuk ke dalam daftar bangunan cagar budaya. Penetapan bangunan cagar budaya ini sesuai dengan kriteria yang ditulis dalam Undang Undang nomor 11 Tahun 2010, seperti: berusia lima puluh tahun atau lebih; mewakili masa gaya paling singkat berusia lima puluh tahun; memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan; memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa. Pemetaan bangunan cagar budaya di wilayah penelitian dapat diamati pada Gambar 3.7 dengan uraian sebagai berikut:

1. Kantor PT Perkebunan Nusantara, Bangunan yang terletak di Jl. Merak nomor 1 dibangun tahun 1911 oleh biro arsitek Hulswit, Fermont & Ed. Cuypers. Bangunan menggambarkan nilai rasionalisme dan tradisionalisme melalui pengolahan elemen bangunan (kusen kayu, perisai susun genteng, ornamentasi pada beberapa bagian bangunan yang mengadopsi Candi di Jawa tengah. Awalnya gedung ini merupakan kantor perusahaan gula pada masa kolonial Belanda. Gedung ini pernah digunakan sebagai markas Angkatan Darat Jepang (pada masa pendudukan Jepang), kemudian markas BKR Jawa Timur di bawah pimpinan Drg. Moestopo. Di daftar cagar budaya, bangunan ini termasuk dalam kategori pelestarian golongan A.
2. Kantor Polrestabes Surabaya, Bangunan yang terletak di Jl. Taman Sikatan 1 dibangun tahun 1828. Bangunan ini awalnya merupakan Biro besar Polisi sebagai rangkaian kompleks militer Angkatan Darat yang dirintis

pada masa pemerintahan Gubernur Hindia Belanda Jenderal Willem Herman Daendels. Gedung dirancang menggunakan langgam arsitektur Indische Empire dengan sentuhan Neo-klasik. Dalam daftar cagar budaya, bangunan ini termasuk dalam kategori pelestarian golongan A.



Gambar 3. 7 Persebaran Bangunan cagar budaya di wilayah penelitian
(Sumber: diolah dari dinas pariwisata kota Surabaya dan Google earth)

3. Gedung BII (Bank International Indonesia) dahulu bernama *Nederlands Spaarbank* (*Nuts Spaarbank*). Gedung yang berada di persimpangan Jl. Jembatan Merah dengan Jl. Cendrawasih ini berdiri sejak tahun 1914 dirancang oleh Fritz Joseph Pinedo, seorang arsitek keturunan Portugis-Brazil. Bangunan ini merupakan bentuk dari penyelesaian klasik bangunan pojok yang banyak terdapat pada arsitektur kolonial. Yang dominan dari

gedung ini adalah dominasi gevel depan dan tower atau tiang pada pintu masuk utamanya (Handinoto, 1996).

4. Gedung CV.Rahayu, Bangunan yang terletak di Jl. Kepanjen 30 ini (persimpangan jalan Sikatan dan jalan Kepanjen) berupa bangunan pojok dengan ciri batu bata diplester, komposisi bangunan simetri dengan bagian pojok (sudut) ditinggikan dan diberi atap yang beda, tata letak pintu dan jendela (lubang) simetri terhadap keseluruhan bangunan, genteng perisai, dan adanya penyelesaian detail di ujung atap dari bagian bangunan yang tinggi. Dalam daftar cagar budaya, bangunan ini masuk dalam kategori pelestarian golongan B.
5. Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria, terletak di Jl. Kepanjen nomor 4-6. Pembangunan Gereja ini menggantikan Gereja pertama yang sudah rusak kira-kira berada di Jl. Cendrawasih dan Jl. Merak (sekarang sudah tidak berbekas). Gereja yang dirancang oleh Westmaas, seorang arsitek Belanda yang memiliki biro di Semarang. Peletakan batu pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 1899 oleh Pastor van Santen SJ. Bahan-bahan bangunan termasuk batu bata didatangkan langsung dari Eropa. Arsitekturnya menganut gaya Neo Gotik yang pada akhir abad 19 banyak arsitek kembali memuja arsitektur gaya Gotik. Denah gereja berbentuk salib, namun kemudian terdapat penambahan massa bangunan di samping kanan dan kirinya untuk keperluan persiapan para imam dan klerus melaksanakan misa. Hingga sekarang fungsinya masih tetap sebagai Gereja. Dalam daftar cagar budaya, bangunan ini masuk dalam kategori pelestarian golongan A.
6. Kantor PT. Arina Multi Karya, Bangunan yang terletak di Jl. Rajawali 18 merupakan bangunan yang dibangun pada periode kolonial Belanda. Dibangun dengan memperhatikan iklim tropis dengan cara menyediakan selasar pada bagian bawah maupun lantai atas. Ini bertujuan agar bangunan inti tidak langsung menerima sinar matahari dan tampias air hujan. Karakter lain yang ditemukan pada bangunan ini adalah genteng perisai dengan bagian tengah terdapat gewel kecil. Dalam daftar cagar budaya, bangunan ini masuk dalam kategori pelestarian golongan B.

3.4 Kondisi Fisik Kawasan Krembangan

3.4.1 Elemen Softscape

Vegetasi dapat berfungsi sebagai pembentuk ruang, penanda tempat, pengendalian suhu, pengendalian polusi suara dan udara, memperbaiki kondisi permukaan tanah, hingga meningkatkan kenyamanan visual dan termal. Elemen *softscape* yang ditemukan di wilayah penelitian mencakup vegetasi jenis tanaman pohon, tanaman perdu, dan tanaman semak yang lokasinya tersebar. Tanaman pohon yang ada pada wilayah penelitian seperti: pohon bintaro, pohon angkana, pohon cemara, pohon belimbing, dan pohon beringin. Tanaman pohon terdapat di halaman lingkungan bangunan dan sebagian lain di lingkungan jalan. Dari sekian banyak tanaman pohon yang ada, tanaman bintaro mendominasi lingkungan. Tanaman ini banyak ditemukan di sepanjang jalan Krembangan Barat. Pohon bintaro yang mendominasi wilayah penelitian termasuk dalam jenis pohon peneduh dengan bunga berwarna putih, daun oval, dan buah bulat. Pohon ini dapat mencapai tinggi hingga 12 (dua belas) meter. Sedangkan di koridor jalan Merak dan Kepanjen cukup banyak ditemui tanaman pohon angkana. Taman kecil di pertigaan jalan Krembangan Barat dengan jalan Merak juga banyak ditanami pohon bintaro, cemara, dan angkana. Koridor jalan lain seperti jalan Branjangan, jalan Sikatan, dan jalan Cendrawasih tidak ditemukan tanaman pohon.



Gambar 3. 8 Tanaman pohon bintaro di wilayah penelitian
(Pengamatan lapangan, 2014)

Jenis tanaman perdu dan semak yang ditemukan sangat beragam. Sebagian besar terdapat pada lingkungan halaman bangunan perkantoran, sebagian kecil terdapat dalam pot tanaman berukuran sedang di permukiman warga. Tanaman perdu dan semak yang ada pada wilayah penelitian antara lain:

palem botol, airis, erfah (berwarna merah), typha, melati air, sansevieria, jenis rerumputan. Tanaman perdu dan semak dapat ditemukan pada halaman depan perkantoran seperti kantor PTPN di Jalan Merak, taman di persimpangan jalan Krembangan Barat dan jalan Merak, halaman depan Polrestabes di jalan Taman Sikatan.



Gambar 3. 9 Tanaman perdu dan semak di wilayah penelitian (Pengamatan lapangan, 2014)



Gambar 3. 10 Peta persebaran tanaman pohon di wilayah penelitian (Pengamatan lapangan, 2014)

3.1.1. Elemen Hardscape

Seluruh elemen selain vegetasi dapat dimasukkan dalam elemen *hardscape*. Elemen *hardscape* dapat dikelompokkan menjadi: lapisan permukaan jalur pejalan kaki, patio, jalan setapak, bebatuan, *paving stone*, kolam dengan air muncrat, dan lainnya. Material permukaan pejalan kaki pada umumnya menggunakan *paving stone* dengan perbedaan elevasi sekitar 15-20 cm dari permukaan jalan utama (jalan Merak dan jalan Cendrawasih). Namun ada kalanya permukaan pejalan kaki hanya bermaterialkan tanah (jalan Krembangan Barat dan jalan Kepanjen). Jalur pejalan kaki di jalan Branjangan dan jalan Sikatan memiliki lebar kurang lebih 1 (satu) meter dengan material beton yang pada mulanya merupakan saluran air kota.



Gambar 3. 11 Elemen hardscape di wilayah penelitian
(Pengamatan lapangan, 2014)

Elemen hardscape lain yang dapat dijumpai di wilayah penelitian adalah pagar pembatas antara lingkungan bangunan dan jalan. Kantor PT Perkebunan Nusantara memiliki pagar pembatas berbahan dinding bata dipleser dengan tinggi sekitar 1.3 (satu koma tiga) meter dicat warna krem. Kompleks bangunan lain yang menggunakan pagar adalah Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria di jalan Kepanjen. Namun pagar di Gereja ini lebih bersifat transparan karena berbahan besi tempa yang disusun secara vertikal. Sebagian besar bangunan lain tidak memiliki pagar pembatas, sehingga dinding bangunan langsung berhadapan dengan ruang jalan.

3.1.2. Pencapaian dan Eksisting Jalur Kendaraan Bermotor

Pada umumnya pejalan kaki dapat menempuh jalur mana saja, tidak seperti kendaraan bermotor yang alur pergerakannya telah diatur oleh dinas perhubungan kota Surabaya, sehingga sangat mempengaruhi pengamatan visual pengendara. Eksisting jalur kendaraan bermotor diuraikan dan dijelaskan sebagai bahan pertimbangan dalam proses analisa *serial views* yang akan dilakukan pada bab selanjutnya. Pada Gambar 3.12 terdapat koridor jalan yang hanya memiliki dua arah kendaraan (jalan Kepanjen dan jalan Sriti), dan koridor jalan yang hanya memiliki satu arah kendaraan (jalan Krembangan Barat, jalan Merak, jalan Cendrawasih, jalan Branjangan, dan jalan Sikatan).



Gambar 3. 12 Eksisting Jalur Kendaraan Bermotor
(Pengamatan lapangan, 2014)

Pencapaian (masuk) menuju wilayah penelitian dapat ditempuh melalui jalan Krembangan Barat, jalan Branjangan, jalan Sikatan, dan jalan Kepanjen (digambarkan dengan panah segitiga pada Gambar 3.12). Sedangkan akses keluar dapat ditempuh melalui jalan Cendrawasih dan jalan Kepanjen. Karena pencapaian dapat dilakukan dari berbagai arah maka tipe struktur ruang wilayah disebut sebagai lingkungan terbuka.

3.2. Rangkuman Gambaran Kawasan Krembangan

Rangkuman bertujuan untuk menjembatani antara uraian informasi pada wilayah penelitian dengan metode analisa yang akan digunakan. Sehingga konsistensi penelitian dapat tetap dicapai sekaligus meminimalisir adanya informasi yang tidak runtun. Mengingat kembali tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan kriteria rancang yang tepat, dan menghasilkan usulan rancangan kawasan Krembangan. Maka dari uraian mengenai kondisi eksisting wilayah penelitian, ada tiga sasaran penelitian yang akan dicapai, antara lain:

1. Sasaran pertama, *Mengidentifikasi kondisi fisik kawasan melalui tipologi dan elemen yang bertahan dari sebuah transformasi kota yang berpotensi dijadikan sebagai focal point.*

Untuk menemukan tipologi bentuk ruang jalan, posisi bangunan lama pada koridor jalan, dan elemen yang bertahan pada lingkungan, dibutuhkan **teknik analisa tipomorfologi**. Data yang dibutuhkan untuk teknik analisa ini adalah peta dalam seri waktu yang berbeda, dan foto untuk mendukung data dan mengetahui perubahan struktur ruang kota.

2. Sasaran kedua, *Mengevaluasi kesan ruang dalam pandangan sikuensial dengan target view atau focal point yang telah ditentukan sebelumnya untuk memperoleh kriteria rancang yang tepat.*

Setelah mendapatkan tipologi, maka tahap selanjutnya adalah mengevaluasi kesan ruang secara sikuensial. Teknik analisa yang dibutuhkan adalah **teknik analisa serial views**. Data yang dibutuhkan adalah foto yang diambil secara serial (dengan jarak yang sama) untuk mengetahui kesan dan tingkat dominan

bangunan lama pada setiap segmen. Foto yang diambil dalam tiap segmen (segmen I sampai segmen V) adalah dua arah yang berlawanan.

3. Sasaran ketiga, *Merumuskan konsep dan memberikan usulan rancangan kawasan.*

Hasil kedua analisa pada sasaran sebelumnya kemudian digunakan untuk menyusun kriteria desain dan konsep yang tepat sesuai dengan pertanyaan dan tujuan penelitian. Usulan rancangan berupa rancangan skematik disusun untuk memberikan pemahaman visualisasi kawasan.

Pembahasan mengenai metode dan teknik analisa untuk mencapai tujuan dan sasaran penelitian akan disusun dalam bab selanjutnya.

BAB 4

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah kumpulan dari sejumlah asumsi yang dipegang bersama, konsep atau proposisi yang mengarahkan cara berpikir (Bogdan dan Biklen dalam Moeloeng, 2001). Paradigma merupakan kerangka berpikir cara pandang terhadap fakta lapangan dan perlakuan terhadap ilmu atau teori. Di dalam paradigma akan dijelaskan bagaimana memahami suatu masalah serta kriteria pengujian sebagai landasan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Paradigma penelitian yang digunakan adalah rasionalistik dan naturalistik. Dalam sumber lain, paradigma naturalistik disebut juga sebagai empiris (Martella, Nelson, Marchand, 1999). Naturalistik lebih disebut sebagai empirisme yang berarti memperoleh ilmu pengetahuan dari pengamatan lapangan. Untuk menghindari kesalahan, maka pengamatan sebaiknya dilakukan dalam kurun waktu yang beruntun. Paradigma rasionalistik lebih menginterpretasi lingkungan sekitar berdasarkan pada kerangka teoritik (Martella, Nelson, Marchand; 1999).

Kedua paradigma ini digunakan secara bersamaan. Diawali dengan pengamatan di lapangan (naturalistik) kemudian menyusun *general statement* berdasarkan pengamatan lapangan (rasionalistik). Pengamatan kedua dilakukan untuk menguji akurasi dari general statement yang dibuat (naturalistik). Diakhiri pada rasionalistik untuk menyimpulkan apakah pengamatan lapangan sesuai dengan general statement (Martella, Nelson, Marchand, 1999:16-17).



Gambar 4. 1 Alur penggunaan kedua paradigma

Sumber: diolah dari Martella, Nelson, Marchand, 1999

4.1.1 Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk membuat pencandraan (deskripsi) secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif tidak diperlukan sebuah jawaban sementara terlebih dahulu, melainkan dengan mencari informasi faktual secara detail (Darjosanjoto, 2006). Pada penelitian deskripsi terdapat sekurang-kurangnya satu variabel yang diteliti dengan menguraikan serinci mungkin sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Variabel yang digunakan dapat lebih dari satu namun diuraikan satu per satu (Kountour, 2004). Penelitian deskriptif bisa digunakan untuk menjelaskan keadaan yang terjadi saat ini atau kejadian yang sedang berlangsung.

Ada beberapa kegunaan dari penelitian deskriptif dalam penelitian tentang kualitas visual dan spasial *townscape* kawasan bersejarah, yakni:

1. memberikan informasi keadaan terkini, fenomena yang terjadi pada kawasan bersejarah yang kualitas visual dan spasialnya berubah.
2. Membantu menggambarkan keadaan-keadaan yang terdapat dalam situasi tertentu. Kawasan bersejarah kota Surabaya pada lokasi penelitian yang memiliki karakter unik dapat digambarkan keadaannya melalui deskriptif. Data yang dikumpulkan akan sangat bermanfaat dalam membantu memecahkan masalah yang timbul.

Kelebihan dari penelitian deskriptif ini adalah mampu menyebarluaskan informasi dengan sangat logis, dan beberapa masalah yang tidak dapat dilakukan kecuali melalui penelitian deskriptif. Sedangkan kelemahannya adalah (1) kadang dianggap terlalu sederhana sehingga ada kecenderungan untuk menjeneralisasi terlalu luas. (2) memberikan informasi yang terbatas tentang pengaruh variabel-variabel yang diteliti. Karena kita tidak dapat mengisolasi atau menekan variabel-variabel lain yang konstan, maka kita tidak dapat mengharapkan bukti nyata tentang sebab dan akibat. (3) Terkadang ada sikap peneliti yang tidak simpati terhadap hasil pengumpulan data (misal, hasil kuesioner atau wawancara) sehingga mempengaruhi validitas penyelidikan. Yang harus dipertimbangkan untuk meminimalisir kelemahan penelitian deskriptif ini adalah dengan

memasukkan sifat-sifat unik atau khusus pada penggambaran kelompok individu dalam populasi (Sevilla, Ochave, Punsalan, Regala, Uriarte; 1993).

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Dalam metodologi penelitian kualitatif, perolehan data tidak mengandalkan pengukuran namun tetap diperlukan kuantifikasi data untuk proses analisa. Variabel penelitian muncul kemudian dan penentuan sampel tidak ketat (Darjosanjoto, 2006).

Tabel 4. 1 Kelebihan dan kelemahan metode penelitian kualitatif

| No | Kelebihan | Kelemahan |
|----|---|---|
| 1. | Cenderung akan menghasilkan teori baru setelah terjun ke lapangan. | Biasanya teori yang digunakan terbatas. |
| 2. | Penentuan sampel/ contoh tidak ketat melalui purposive sampling, mengambil sampel yang memiliki karakteristik tertentu. | Data sulit untuk digeneralisasi dan tidak mudah untuk diperiksa. |
| 3. | Jumlah data yang diperoleh banyak. | Tantangan untuk mengolah data dalam jumlah banyak, tidak dapat langsung dibawa ke dalam kegiatan analisa. |
| 4. | Masalah yang berkaitan dengan sistem nilai, agama atau masalah kebudayaan pada umumnya dapat diungkapkan. | Sulit menghindarkan subyektifitas peneliti, emik (pendapat yang diteliti) dan etik (pendapat peneliti) |

Sumber: disarikan dari Groat and Wang (2002), dan Darjosanjoto (2006)

Untuk mengantisipasi kelemahan-kelemahan dalam metode penelitian kualitatif maka peneliti harus tanggap dan menghayati terhadap fenomena dan kejadian yang ada di lapangan. Dan untuk menghindari terjadinya bagian yang tidak berarti, maka sebaiknya peneliti harus langsung menulis, mengelompokkan, hingga menyajikan data (disarikan dalam Darjosanjoto, 2006).

4.2 Variabel Penelitian

Pada penelitian deskripsi terdapat sekurang-kurangnya satu variabel yang diteliti dengan menguraikan serinci mungkin sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Variabel yang digunakan dapat lebih dari satu namun diuraikan satu per satu (Kountour, 2004). Dalam penelitian kualitatif yang bersifat holistik dan lebih menekankan pada proses, maka penelitian kualitatif dalam melihat hubungan

antar variabel pada objek yang diteliti lebih bersifat interaktif yaitu saling mempengaruhi, sehingga tidak diketahui mana variabel independen (bebas) dan dependennya (tergantung). Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011).

Variabel penelitian yang terdapat pada penelitian ini adalah:

Tabel 4. 2 Variabel Penelitian

| Variabel (1) | Parameter (2) | Definisi Operasional (3) |
|---------------------------------|-------------------------|--|
| Karakter visual bangunan | Irama | Pengulangan bagian dari sebuah obyek (pintu, jendela, atap, detail visual). |
| | Tekstur | Permukaan bangunan secara visual yang memiliki kesan dan perasaan |
| | Material | Bahan pada bidang permukaan bangunan |
| | Warna | Sifat cahaya yang dipancarkan dan memiliki pengaruh psikologis pada pengamat. |
| | Proporsi | Perbandingan antara sebuah bagian dengan bagian lain dalam satu obyek. |
| | Tampilan | Kehadiran arsitektur yang langsung tertangkap oleh mata (geometri, ornamen, detail). |
| Karakter visual jalan | Material | Pemilihan bahan pada permukaan jalan. |
| | Tekstur | Permukaan jalan secara visual yang memiliki kesan dan perasaan |
| | Pola | Unsur yang diulang memberikan bentuk tertentu yang bersifat dekoratif. |
| | <i>Street Furniture</i> | Perabot perlengkapan jalan untuk tujuan tertentu. |
| | Massa dan ketinggian | Volume dan intensitas bangunan. |
| | Koneksi | Pencapaian masuk dan keluar dari dan menuju kawasan. Keterhubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya. |
| Karakter Spasial | Skala | Perbandingan antara sebuah obyek dengan obyek lain dalam satu lingkungan. |
| | Bentuk jalan | Perwujudan ruang jalan yang ditangkap oleh mata (lurus, lengkung, berbelok, dan lainnya). |
| | <i>Prominence</i> | Obyek yang menonjol (utama) dalam suatu kawasan. |
| | Ruang jeda | Ruang yang digunakan untuk beristirahat dari sebuah ruang yang panjang. |
| | Transparansi | Obyek yang berfungsi sebagai penghalang visual, dan penciptaan ruang. |
| | Building setback | Maju mundurnya bangunan terhadap jalan. |
| Townscape | <i>Serial vision</i> | Pengalaman dan kesan ruang yang ditangkap oleh pengamat saat menyusuri sebuah ruang yang dibentuk oleh bangunan dan jalan. |

(Variabel penelitian, 2014)

4.3 Strategi Pengumpulan Data

Strategi pengumpulan dilakukan sebelum data disajikan dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Pada penelitian ini ada beberapa data yang tekniknya dikumpulkan melalui: observasi, dokumentasi, dan studi literatur.

1. Observasi.

- Menyusuri kawasan secara berjenjang diawali dari lingkup kota yang luas, bagian kota, hingga lingkungan hunian. Kemudian mencatat data fisiknya (Loeckx, dalam Darjosanjoto, 2006).
- Memetakan situasi dengan cara bergerak di kawasan penelitian dalam rekaman foto. Selanjutnya menuangkan dan menyajikan dalam bentuk materi visual secara situasional (Lynch, dalam Darjosanjoto, 2006).
- Pengamatan terhadap elemen *townscape* dengan cara fokus pandangan serial (*serial vision*) pada sebuah penggal jalan yang alurnya telah ditentukan (Cullen, 1961).

Pada penelitian ini, observasi pertama dilakukan untuk menangkap fakta empiris pada kawasan. Pengamatan yang dilakukan adalah menelusuri seluruh koridor jalan di dalam area lingkup studi lalu mencatat elemen-elemen fisik (data bangunan dan lingkungan) dan merekamnya melalui bentuk foto dan catatan. Yang diamati adalah koridor jalan (sebagai alur), bangunan (sebagai pembentuk spasial), dan permukaan bangunan (sebagai visual). Setelah mendata, mencatat, dan merekam elemen-elemen fisik yang bertahan, maka pengamatan selanjutnya adalah mengamati *focal point* yang dimiliki di setiap ruang jalan (koridor). Lalu mencatat kembali ke dalam peta blok.

2. Dokumentasi.

- Pengumpulan data terhadap obyek penelitian berupa materi visual seperti foto, sketsa, rekaman video, peta, dan data yang berhubungan dengan bangunan dan kawasan penelitian. Data berupa dokumen dapat dimanfaatkan untuk menggali informasi yang terjadi pada masa lalu (sebelum penelitian dilakukan). Dokumentasi berupa peta serial dalam

beberapa tahun dan foto-foto tempo dulu harus juga dikumpulkan sebagai pengkayaan data.

- Foto-foto yang diperoleh dalam pengamatan lapangan disusun secara situasional. Dengan demikian elemen-elemen fisik kawasan secara rinci dapat dipetakan, sehingga memudahkan proses analisa (Darjosanjoto, 2006: 40).
- Foto diambil dalam jarak yang sudah ditentukan, kurang lebih setiap 10 meter. Karena jarak demikian relatif dekat maka kemungkinan akan ada foto yang identik. Untuk mendapatkan foto dengan sikuensial yang baik, beberapa foto yang identik sebaiknya dihapus (Kalin, Yilmaz, 2012).
- Sketsa atau catatan kecil perlu dilakukan pada saat kunjungan ke lokasi penelitian untuk memahami detail-detail visual yang kadang tidak tertangkap oleh foto. Sketsa juga diperlukan untuk memahami perwujudan ruang dan bentuk untuk membantu dalam menganalisa tipologi ruang dan arsitektur.

3. Studi literatur.

Pengumpulan data melalui studi literatur yang terkait dengan karakter visual, karakter spasial, *townscape*, dan pemahaman terhadap pengembangan kawasan bersejarah.

4.4 Teknik Penyajian Data

Proses analisa sebaiknya bersumber pada data yang tersusun dengan sempurna. Untuk mencapai kesempurnaan dibutuhkan teknik penyajian data yang tepat dan informatif. Teknik penyajian data pada penelitian ini difokuskan pada visualisasi data lapangan. Sajian data berupa diagram, peta, gambar, dan sketsa (Darjosanjoto, 2006).

- Penyajian data kawasan lokasi penelitian dijelaskan dari lingkup kota Surabaya (lingkup yang terbesar). Ini bertujuan untuk menjelaskan posisi lokasi penelitian dan keterikatan terhadap kota Surabaya secara keseluruhan. Mengingat kawasan penelitian merupakan bagian dari kota lama Surabaya, maka akan dibahas juga secara grafis mengenai spot-spot penting yang

memiliki nilai sejarah tinggi dalam bentuk foto dan pemetaan. Foto disusun di dalam satu lembar peta kawasan dalam skala yang besar.

- Penyusunan peta dalam periode yang berbeda untuk mengetahui proses transformasi sehingga diperoleh tipologi bentuk kawasan termasuk bentuk jalan. Menyusun foto-foto bangunan yang dianggap memiliki peran penting pada kawasan untuk mengetahui tipologi bentuk bangunan.
- Foto yang ditangkap kemudian disusun dan disederhanakan menggunakan teknik penyajian segmentasi data. Teknik segmentasi ini bermanfaat untuk mengevaluasi tingginya dominan bangunan lama sebagai bangunan penting dalam satu kawasan (Kalin, Yilmaz, 2012). Tahapannya adalah: foto berwarna diubah ke dalam foto hitam putih, kemudian membedakan properti dengan arsiran yang berbeda (pohon dengan garis vertikal, jalan dengan garis titik horisontal, bangunan penting dengan arsir blok hitam) seperti pada Gambar 4.2. Pengolahan data ini menggunakan bantuan software AutoCad. Penyajian dengan memberikan arsir blok hitam pada bangunan lama yang dijadikan *focal point* bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat visibilitas bangunan dan halangan yang kemungkinan mengganggu pandangan bangunan.



Gambar 4. 2 Teknik segmentasi
(Pemahaman berdasarkan Kalin, Yilmaz, 2012)

- Dalam menyajikan pengalaman menelusuri jalan (seperti yang dipaparkan Cullen) dalam bentuk *serial vision* dalam sebuah penggal jalan yang telah ditentukan. Foto-foto diletakkan dalam satu lembar bersamaan dengan peta lokasi. Ini bertujuan agar potensi lingkungan penelitian dapat mudah dipahami dan akan memberikan gambaran mengenai kondisi kawasan penelitian.

- Semakin banyak penggal jalan yang ditampilkan, akan semakin akurat hasil analisa mengenai data atau informasi mengenai kawasan penelitian (Darjosanjoto, 2006: 65).
- Salah satu cara teknik penyajian data kawasan dalam sebuah penggal jalan Branjangan (salah satu penggal jalan dalam kawasan penelitian) dijelaskan pada Gambar 4.3. Peta kawasan diletakkan pada sisi kiri, sedangkan pada sisi kanan dijelaskan situasi lingkungan untuk memahami apa saja yang ada di dalam kawasan penelitian. Nomor dan anak panah sebaiknya disertakan untuk lebih mudah memahami posisi pada tiap pandangan (vista). Masing-masing pandangan dijelaskan dengan teks singkat, dapat menjelaskan mengenai kondisi fisik bangunan, jalan, dan fakta eksisting lainnya yang ada.



Gambar 4. 3 Salah satu penggal jalan dalam kawasan penelitian
(Aplikasi teknik penyajian data, 2014)

4.1. Teknik Analisa Data

Teknik analisa yang digunakan adalah teknik analisa tipo-morfologi (tipologi-morfologi) dan teknik analisa *serial views*. Dengan menggabungkan kedua teknik analisa, diharapkan mampu memberikan nilai tambah pada analisa penelitian. Teknik analisa tipo-morfologi digunakan untuk mencari tipologi bentuk jalan. Sedangkan teknik analisa *serial views* digunakan untuk mendapatkan pengalaman, kesan ruang, dan tinggi rendahnya nilai dominansi bangunan lama pada satu kawasan.

4.4.1 Teknik Analisa Tipo-Morfologi

Teknik analisa tipo-morfologi (tipologi dan morfologi) fokus pada struktur jalinan ruang kota dan pola pertumbuhan dan perubahan. Kegiatan utama dalam proses penelitian ini adalah: (1) untuk menemukan kestabilan dan atau perubahan yang lambat dari hal-hal yang membentuk satu tipe obyek arsitektur yang diteliti. (2) untuk membuat deskripsi mengenai tipologi yang ditunjukkan oleh berbagai artefak kota seperti jalan, bangunan, ruang luar, dan lainnya (3) untuk mengidentifikasi struktur keterkaitan dan/ atau hubungan antara bagian-bagian dari kota. (4) untuk mempelajari pembentukan dan dinamika dari tipe dan struktur obyek arsitektur yang diteliti (Loeckx dalam Darjosanjoto, 2006: 87).

Dalam proses analisa tipo-morfologi, data yang telah disajikan kemudian dianalisa data kawasan lingkungan, kemudian data bangunan, berlanjut pada analisa hasil data yang memiliki sifat khusus. Tahap yang terakhir adalah interpretasi hasil proses analisa (Darjosanjoto, 2006: 87). Interpretasi bersumber pada data arsitektur atau tampilan gambar, dan diuraikan dalam bentuk tulisan mengenai kondisi fisik kawasan penelitian.

Untuk mengetahui bentuk suatu arsitektural kawasan dalam analisa tipo-morfologi, dapat diketahui dengan teknik *figure-ground*. Teknik ini bermanfaat dalam memahami bentuk dan merupakan alat yang kuat untuk mengidentifikasi tekstur dan pola dari suatu bentuk fisik kota (*urban fabric*) (Trancik, 1986). Tahapan analisa tipo-morfologi yang akan dilakukan pada kawasan penelitian adalah sebagai berikut:

- Mengumpulkan peta-peta dari berbagai periode waktu yang berbeda untuk mengetahui proses perubahan (transformasi) kawasan penelitian. Informasi yang diperoleh juga dapat berupa foto dan sketsa, lalu dikelompokkan sesuai dengan periode dan tahunnya. Untuk mengetahui proses perubahan (transformasi) pada kawasan penelitian, maka setidaknya dibutuhkan tiga serial peta. Dengan melakukan kajian terhadap perubahan (transformasi) kawasan maka juga akan diperoleh elemen-elemen fisik apa saja yang masih bertahan pada saat ini.

- Data-data yang diperoleh kemudian dikelompokkan dan dipahami struktur *building*, *parcel (plot)*, dan *streetnya*. Situasi kondisi faktual berasal dari data eksisting yang tersedia di lapangan. Elemen fisik ini disajikan menggunakan teknik *figure-ground* untuk memahami pola ruang dan pola pertumbuhan sebuah kawasan.
- Teknik analisa tipo-morfologi akan mendapatkan elemen fisik mana saja yang bertahan. Menurut Rossi (1982) disebut dengan *element of persistence*. Elemen fisik yang bertahan dalam kurun waktu puluhan hingga seratus tahun dapat dikategorikan ke dalam bangunan lama atau bangunan bersejarah. Bangunan ini kemudian dapat dijadikan sebagai elemen *focal point*.
- Menganalisa tipologi dengan cara mencari bentuk yang paling sederhana sebagai sifat dasar. Tipologi yang dicari berupa **tipologi bentuk jalan dan posisinya terhadap bangunan lama**. Tipologi yang diperoleh disajikan dalam bentuk layout dan gambar potongan, sehingga dapat diketahui proporsi antara jalan, jalur pejalan kaki, dan ketinggian bangunan.
- Tipe-tipe yang diperoleh dari analisa tipo-morfologi akan menjadi landasan pengembangan kawasan Krembangan kota Surabaya. Sehingga diharapkan bangunan-bangunan baru yang membentuk sebuah ruang (skala yang lebih besar) masih berpegang pada keharmonisan ruang.

4.4.2 Teknik Analisa Serial Views

Teknik analisa ini diterapkan oleh Cullen dalam memberikan sebuah penilaian pada lingkungan fisik kota. Teknik ini merupakan alat visualisasi langkah pada sebuah alur (sepanjang) jalan tertentu untuk memberikan informasi dan kejelasan dari komponen fisik yang ditangkap. Pada serial views ini sebuah alur jalan ditentukan terlebih dahulu. Alur jalan adalah titik awal berangkat menuju titik akhir tujuan. Di sepanjang alur yang ditentukan kemudian dijelaskan informasi apa yang ditangkap (fakta kota, potensi kawasan, kesan ruang pada sebuah sikuen) (Al-Kodmany, 2001).

Cullen (1961) menjelaskan bahwa dalam sebuah sikuen terdapat rangkaian vision (views) yang tersusun secara berurutan. Setiap vision merupakan

perbesaran dari vision sebelumnya dan memiliki ciri-ciri yang berbeda dari sebelumnya. Sehingga dalam sebuah sikuen tercipta lingkungan yang menarik.

Teknik *serial views* terdiri dari susunan seri visi yang urut, sinambung dengan existing dan emerging view. Di dalam setiap visi terdapat sebuah cerita di mana pengamat akan mengalami berbagai macam perasaan emosi aka sebuah ruang dan/ atau tempat. Susunan ruang ini merupakan upaya manusia dalam memanipulasi situasi ruang (disarikan dari Cullen, 1961). Visualisasi dari serial vision dapat dilihat pada Gambar 4.4. Ruang-ruang yang diamati membentuk seperti lapisan (layers) dengan satu panah menerus diibaratkan sebuah jalur terkait yang akan ditelusuri.



Gambar 4. 4 Pandangan berlapis pada sebuah satu jalur
(Peneliti, 2014)

Berikut adalah tahapan teknik analisa *serial views* yang akan dilakukan di dalam kawasan penelitian:

- Setelah data dikumpulkan dan disajikan dengan lengkap ditambah dengan hasil analisa pada teknik analisa tipo-morfologi, tipologi diperoleh sebagai landasan rancangan kawasan. Selain itu akan diperoleh bangunan-bangunan mana saja yang memiliki potensi untuk dijadikan sebagai bangunan kunci (*focal point*). Bangunan yang dijadikan sebagai bangunan kunci ditandai dengan warna yang berbeda untuk mudah membedakan dengan bangunan baru.
- Setelah menentukan focal point, selanjutnya pada kawasan penelitian dibagi menjadi bagian-bagian atau segmentasi. Dengan kata lain, satu segmen atau bagian merupakan satu alur penggal jalan terkait yang memiliki setidaknya satu atau lebih focal point bangunan lama. Untuk menentukan bagian-bagian (segmen) perlu dilakukan pengamatan kedua ke kawasan penelitian.
- Setiap penggal jalan yang sudah ditentukan focal point nya, kemudian dianalisa kondisi fisik kawasan setiap penggal sehingga didapatkan fakta fisik

kota, potensi fisik kota, kesan ruang dan elemen-elemen karakter visual spasial yang harus diperhatikan. Harus diperhatikan juga bagaimana tingkat visibilitas dan dominansi bangunan lama pada kawasan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.5 menjelaskan penelusuran penggal jalan kemudian diuraikan secara deskriptif apakah bangunan lama dapat hadir dominan pada satu kawasan apakah bangunan baru di sekitar sudah menghargai keberadaan bangunan lama, apakah penggal jalan dapat menyediakan sebuah tempat untuk pengamat.



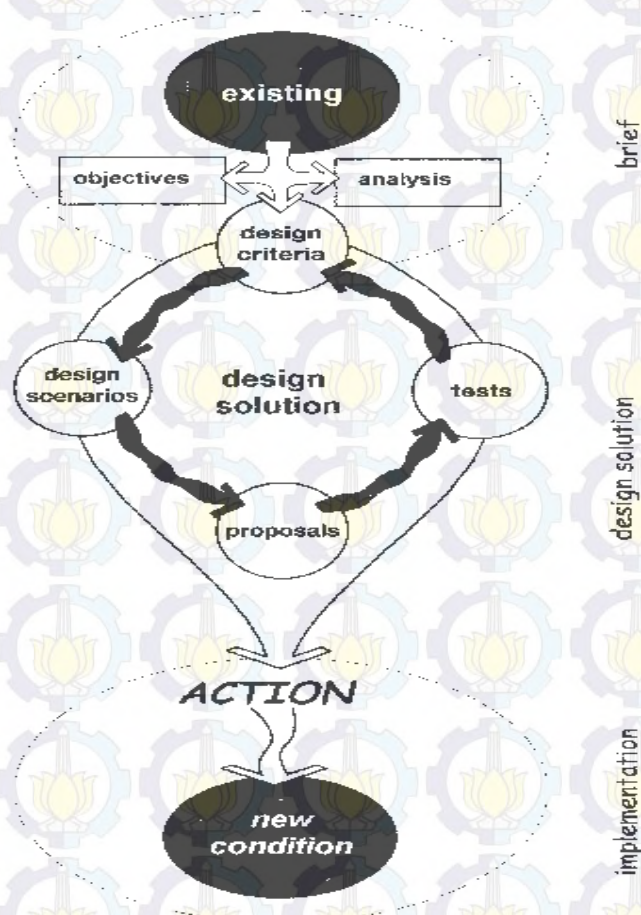
Gambar 4. 5 Contoh penerapan teknik analisa serial views di jalan Sikatan (Peneliti, 2014)

4.2. Metode Rancang Kota

Perancangan kota seperti bidang ilmu perancangan arsitektur pada umumnya memiliki metode perancangan kota dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Menurut Roberts dan Greed (2001), dalam menyelesaikan permasalahan perancangan kota ada tahapan yang harus dilakukan, yaitu: (1) mengidentifikasi kondisi eksisting, (2) mengevaluasi kondisi eksisting untuk dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitas lingkungan. Dalam gambar 3.11 tahapan metode perancangan kota dimulai dari identifikasi kondisi eksisting, kemudian mengaitkan antara tujuan dan sasaran penelitian dengan analisa yang akan digunakan untuk menyusun kriteria desain yang tepat. Setelah diperoleh kriteria desain yang sesuai kemudian disusun solusi desain. Jika solusi desain

dirasa kurang berhasil dalam menyelesaikan permasalahan lingkungan, maka perlu diadakan evaluasi kembali dan penyusunan ulang solusi desain.

Menurut Roberts dan Greed (2001), dalam proses merancang ada tahapan metode yang harus dilakukan: (1) memaparkan permasalahan/ *defining the problem*, (2) survey pada lokasi penelitian/ *study area surveys*, (3) kajian kontekstual pada lokasi penelitian/ *context studies*, (4) analisa/ *analysis*, (5) pengembangan dan penyusunan kriteria dan konsep desain/ *developing criteria and design design*, (6) evaluasi dan usulan rancangan/ *evaluation and design solution*. Jika diterapkan dalam lokasi penelitian bekas pusat kota bawah Surabaya, maka akan disusun tahapan sebagai berikut:



Gambar 4. 6 Tahap dalam metode rancang kota
(sumber: Roberts dan Greed, 2001)

1. Memaparkan permasalahan (*defining the problem*).

Kondisi eksisting dari wilayah penelitian studi dijelaskan secara terperinci, yang intinya adalah tenggelamnya bangunan lama dalam wilayah penelitian (kawasan Krembangan). Sehingga perlu adanya penelitian mengenai penelusuran tipologi dan karakter visual spasial.

2. Survey pada lokasi penelitian (*study area surveys*).

Survey dilakukan seperti pada strategi pengumpulan data yang telah dibahas di atas, meliputi inspeksi visual kawasan penelitian dan koleksi material dalam bentuk peta, catatan, foto, video, dan sketsa. Survey dibutuhkan untuk dapat memahami keadaan kawasan penelitian secara menyeluruh.

3. Kajian kontekstual (*context studies*).

Gambaran umum wilayah penelitian yang terkait dengan analisa. Dalam penjelasan gambaran wilayah ini dibutuhkan data identifikasi bangunan cagar budaya, elemen softscape dan hardscape, data eksisting arah kendaraan bermotor.

4. Analisa (*analysis*).

Pada teknik analisa tipo-morfologi, tipologi yang dicari adalah tipe bentuk ruang jalan dan posisi bangunan lama terhadap jalan. Hasil dari analisa ini kemudian akan dibawa untuk dianalisa menggunakan teknik kedua yaitu, teknik analisa *serial views*.

Teknik analisa *serial views* mengkaji tingkat dominasi bangunan lama dalam satu segmen jalan yang telah ditentukan, dan mengkaji kesan ruangnya. Hasil dari analisa ini disusun menjadi kriteria desain.

5. Penyusunan kriteria dan konsep desain (*developing criteria and design concept*).

Hasil analisa disusun menjadi kriteria desain dan konsep desain.

6. Evaluasi dan usulan rancangan (*evaluation and design solution*).

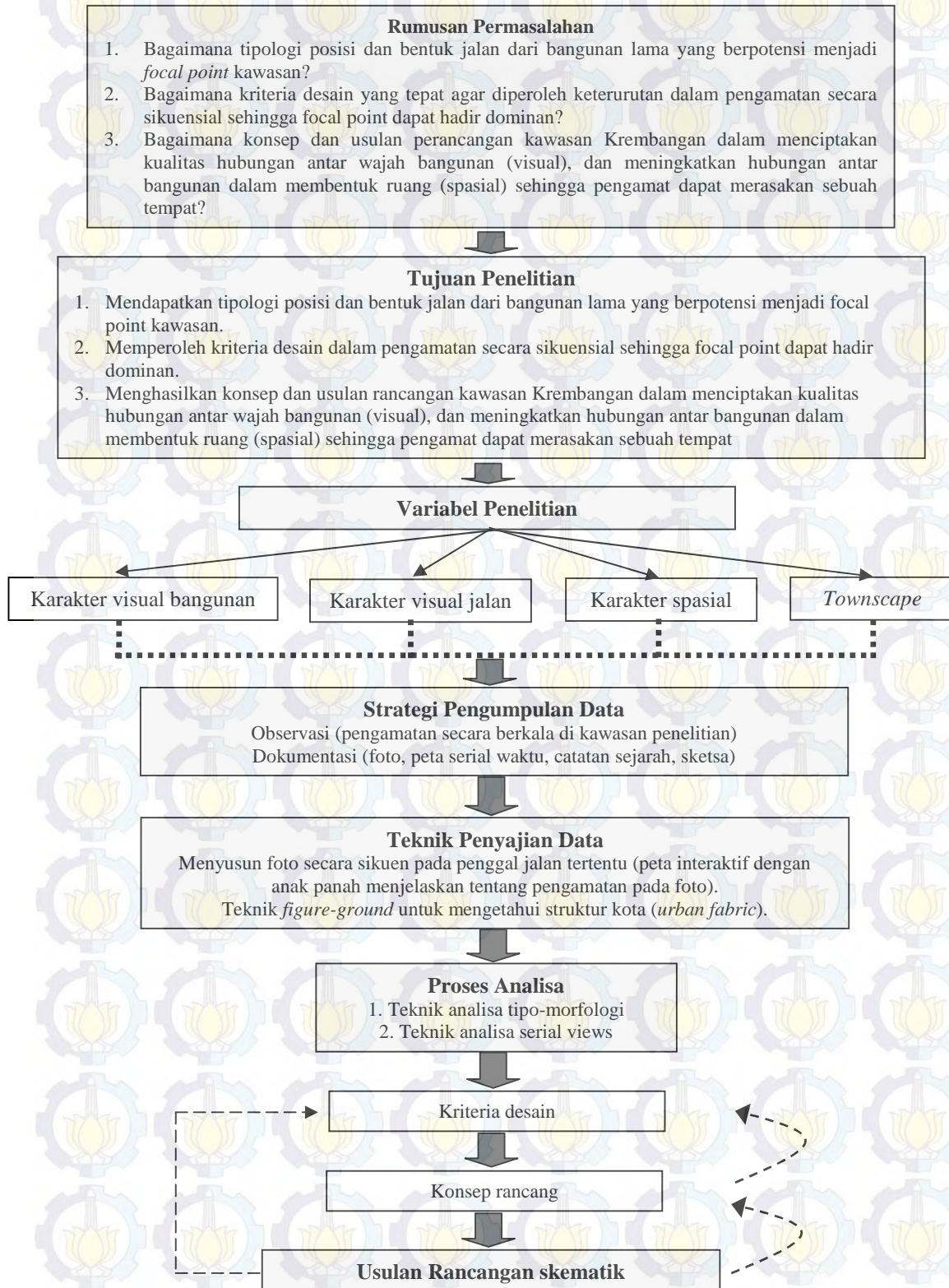
Setelah mendapatkan hasil yang terbaik melalui evaluasi terhadap wilayah penelitian dan mampu menjawab pertanyaan penelitian, maka dibutuhkan visualisasi dalam usulan rancangan.

Tabel 4. 3 Diagram penelitian secara keseluruhan

| Pertanyaan penelitian | Sasaran penelitian | Variabel | Strategi dan Penyajian | Teknik Analisa |
|---|---|---|--|---|
| Bagaimana tipologi posisi dan bentuk jalan dari bangunan lama yang berpotensi menjadi focal point kawasan? | Mengidentifikasi kondisi fisik kawasan melalui tipologi dan elemen yang bertahan dari sebuah transformasi kota yang berpotensi dijadikan sebagai focal point. | <ul style="list-style-type: none"> • Karakter visual bangunan • Karakter visual jalan • Karakter spasial • <i>Townscape</i> | <p>Observasi, dokumentasi.</p> <p>↓</p> <p>Menyusun serial peta dengan menggunakan pola figure-ground untuk mengetahui tipologi.</p> <p>↓</p> <p>Menggunakan teknik segmentasi foto (arsiran menurut properti) untuk mengetahui kesan ruang dan tingkat visibilitas dari bangunan focal point.</p> | <p>Tipomorfologi, untuk mendapatkan tipologi bentuk jalan dan posisi terhadap bangunan lama dalam suatu lingkungan</p> <p>Serial views, untuk mengetahui pengalaman dan kesan ruang dalam sebuah penggal jalan.</p> |
| Bagaimana kriteria desain yang tepat agar diperoleh keterurutan dalam pengamatan secara sikuensial sehingga focal point dapat hadir dominan? | Mengevaluasi kesan ruang dalam pandangan sikuensial dengan target view atau focal point yang telah ditentukan sebelumnya untuk memperoleh kriteria desain yang tepat. | | | |
| Bagaimana konsep dan usulan perancangan kawasan Krembangan dalam menciptakan kualitas hubungan antar wajah bangunan (visual), dan meningkatkan hubungan antar bangunan dalam membentuk ruang (spasial) sehingga pengamat dapat merasakan sebuah tempat? | Merumuskan konsep dan memberikan usulan rancangan kawasan. | | | |

(Peneliti, 2014)

4.5 Diagram Alir Penelitian



Gambar 4. 7 Diagram Alir Penelitian

Sumber: pemahaman berdasarkan Roberts, Greed (2000)

BAB 5

ANALISA DAN PEMBAHASAN

5.1 Analisa Tipo-Morfologi

Analisa ini bertujuan untuk menemukan tipologi bentuk ruang jalan dengan cara mengamati perubahan struktur ruang kota. Analisa tipo-morfologi dilakukan dengan cara mengumpulkan data mengenai perubahan struktur ruang kota pada wilayah penelitian (dalam hal ini adalah kawasan Krembangan). Kemudian melakukan interpretasi data dari data yang disajikan secara *figure-ground*. Menurut Moudon (1989), tipo-morfologi membantu dalam menjelaskan lingkungan dengan mengelompokkan elemen fisik yang terbentuk dari waktu ke waktu, termasuk ruang terbuka, bangunan, dan jalan.

5.1.1 Morfologi Ruang Wilayah Penelitian

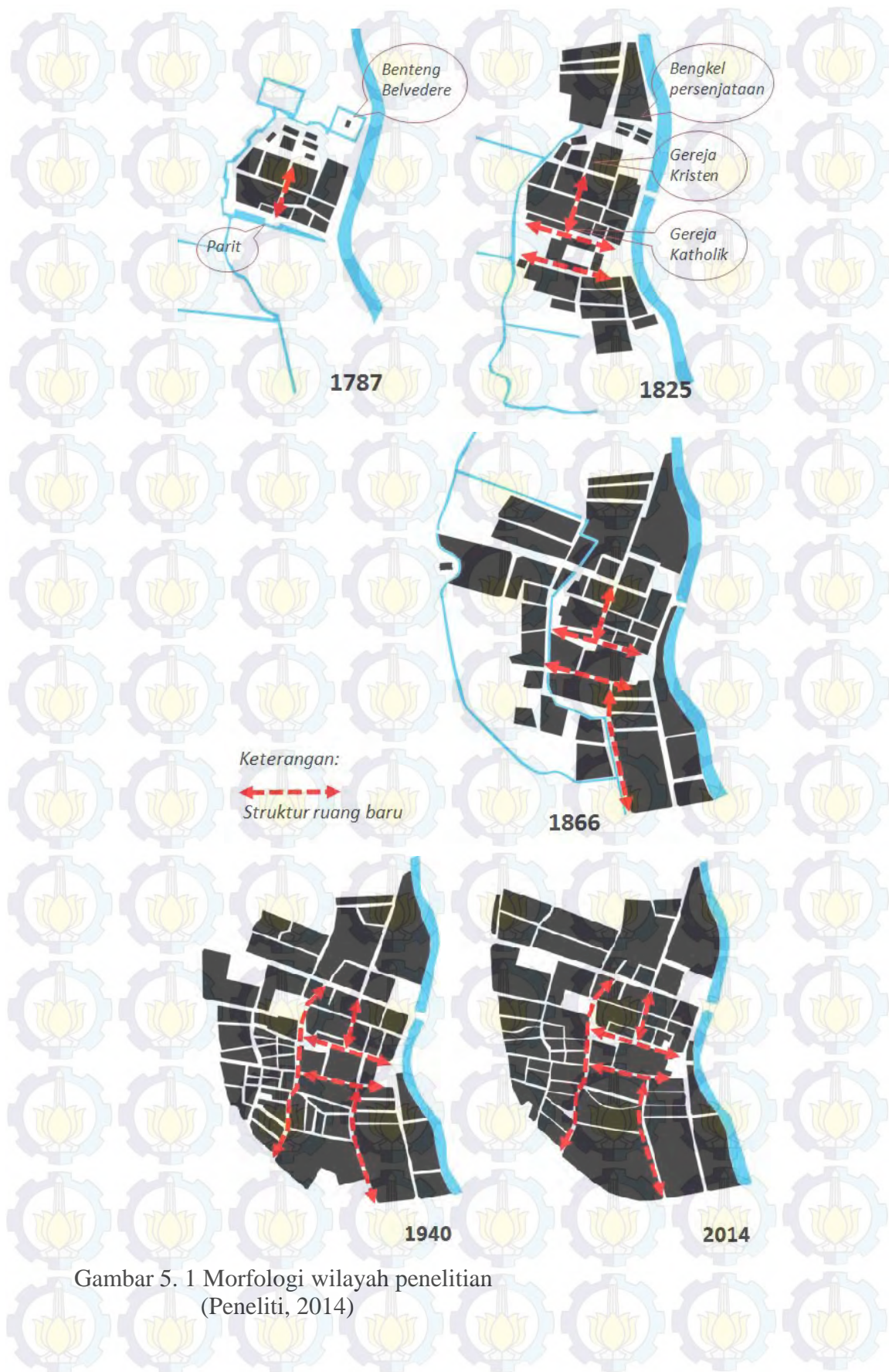
Transformasi atau perubahan struktur ruang dapat diamati melalui peta kawasan dari waktu ke waktu. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai catatan sejarah kawasan Krembangan dan sekitarnya, yang disebut dengan kota Surabaya pada awalnya adalah lingkungan yang berada di dalam benteng kota. Struktur awal ruang kota pada tahun 1787 (Gambar 5.1) hanya terdiri dari beberapa blok yang dihubungkan oleh jalan utama. Di setiap sudut benteng kota memiliki bastion dan dibatasi oleh parit keliling. Blok menggunakan sistem grid (papan catur) yang tidak sempurna. Jika diamati lebih dalam maka pada sisi yang berbatasan langsung dengan sungai Kalimas tidak terdapat benteng kota. Sungai Kalimas berfungsi sebagai batas paling timur dan sekaligus memisahkan dari lingkungan permukiman di seberangnya (Pecinan).

Pada pengamatan struktur ruang kota tahun 1825 (Gambar 5.1) terlihat pemekaran wilayah ke utara dan selatan. Seperti yang dijelaskan oleh Handinoto bahwa di bekas benteng Belvedere didirikan bengkel dan pabrik senjata tepat di tepi barat sungai Kalimas. Selain memperkuat persenjataan, kompleks militer seperti tangsi dan kantin militer juga dikembangkan di sisi selatan. Orientasi jalan utama berada di dalam lingkungan sedangkan jalan di sisi sungai hanya berfungsi

sebagai aktifitas bongkar muat pelabuhan. Pada aksis jalan utama terdapat bangunan-bangunan peribadatan (Gereja Kristen dan Gereja Katholik pertama) yang terhubung dengan kompleks militer di sisi selatan. Void-void lebar merupakan ruang luar yang ditemukan di sisi selatan dan utara (sebelah barat sungai Kalimas) yang berfungsi sebagai taman depan (kantor besar polisi di sisi selatan) dan ruang bongkar muat dan taman kecil di sisi utara.

Struktur ruang pada tahun 1866 (Gambar 5.1) mengalami pengembangan tidak hanya ke utara-selatan, namun juga ke sisi barat di luar sungai sebagai batas paling barat. Blok-blok baru dibuat mengikuti bentuk sungai dan beberapa anak sungai telah berubah menjadi jalan permukiman. Namun demikian, peran parit masih berfungsi sebagai batas lingkungan. Ini terlihat pada parit yang melingkar dari selatan, barat, lalu utara. Jalan permukiman baru makin memperkuat pengembangan ke arah selatan. Ruang luar yang ditunjukkan dalam void yang lebar ditemukan di tiga lokasi, yakni: di sisi utara berbatasan dengan sungai, di barat berbatasan dengan parit, dan di sebelah timur dikelilingi oleh massa bangunan.

Sungai yang melingkar tampak telah berubah menjadi struktur jalan. Demikian pula dengan sungai-sungai kecil di dalam lingkungan yang sudah tidak ditemukan. Ini berarti bahwa orientasi transportasi telah berubah pesat menuju transportasi darat. Struktur ruang jalan diperbaiki, keberadaan sungai kecil ditimbun dan digantikan oleh saluran-saluran kota. Jalan di sisi paling barat wilayah penelitian (jalan Krembangan Barat) dapat dilihat pada periode tahun 1940 (Gambar 5.1) yang pada periode sebelumnya masih berupa sungai kecil. Di pemetaan *figure-ground* tahun 1940 inilah, koridor jalan di wilayah penelitian sudah dapat diamati seluruhnya. Jika dibandingkan dengan pemetaan *figure-ground* tahun 2014 maka di ujung sisi selatan terdapat blok yang makin padat. Blok ini menutup lot yang kosong, sehingga bentuk lingkungan secara keseluruhan menyerupai seperempat lingkaran dengan batas fisik jalan yang jelas. Dari morfologi wilayah penelitian, struktur koridor jalan yang memiliki usia paling tua adalah: jalan Branjangan (1787), jalan Cendrawasih dan jalan Merak (1800), disusul jalan Sikatan (1825), jalan Kepanjen (1866), dan yang terakhir adalah jalan Krembangan Barat (1900).



Gambar 5. 1 Morfologi wilayah penelitian
(Peneliti, 2014)

Bentuk blok yang ditemukan di wilayah penelitian awalnya adalah grid. Ini dapat dilihat pada blok-blok hitam yang ada pada pemetaan *figure-ground* tahun 1787. Bentuk grid ini kemudian menyesuaikan dengan eksisting lahan yang memiliki sungai-sungai kecil. Sehingga menciptakan grid yang terpotong dan berbentuk menyerupai perpaduan persegi dan trapesium, seperti pada Gambar 5.2. Sungai-sungai kecil bertransformasi menjadi jalan. Sungai yang berkelok akhirnya juga menciptakan bentuk jalan yang juga berkelok. Jalan dengan bentuk berkelok cenderung menciptakan perubahan visual secara bertahap (*changing views*). Walaupun bentuk fisik benteng dan tembok kota sudah tidak ada secara fisik, namun batasnya masih dapat diamati secara visual melalui bentuk jalan.



Gambar 5. 2 Blok grid yang dipotong oleh sungai-sungai kecil
(Peneliti, 2014)



Gambar 5. 3 Bentuk blok di wilayah penelitian
(Peneliti, 2014)

Bentuk blok akan mempengaruhi bentuk jalan yang ada di wilayah penelitian. Dari bentuk blok yang dihasilkan, maka ditemukan beberapa tipologi bentuk jalan, antara lain:

1. Bentuk jalan lurus (*straight*) merupakan bentuk yang paling sederhana. Sebagian besar wilayah penelitian memiliki bentuk jalan lurus ini.
2. Bentuk jalan lurus tegak lalu berpotongan tegak lurus dengan jalan lain. Bentuk ini akan menciptakan *intersection* yang berbentuk menyerupai huruf “T” (*T-junction*) di mana bentuk ini merupakan cara klasik dalam menciptakan kesan *sense of place*. Di wilayah penelitian, bentuk ini diterapkan pada jalan Branjangan, Krembangan Barat, dan jalan Sikatan.
3. Bentuk jalan bercabang memberikan pilihan pada pengendara maupun pejalan kaki. Bentuk ini menciptakan *intersection* yang berbentuk menyerupai huruf “Y” (*Y-junction*). Di wilayah penelitian, bentuk ini ditemukan pada jalan Krembangan Barat dan jalan Krembangan Timur.
4. Bentuk jalan menyerong atau dibelokkan (*deflection*). Jalan dibelokkan namun tetap dalam satu garis yang sejajar. Bentuk jalan yang berbelok menciptakan kejutan akan perubahan suasana di jalur yang lainnya. Di wilayah penelitian, bentuk ini diterapkan di jalan Krembangan Barat dan jalan Merak - jalan Cendrawasih.
5. Bentuk jalan lengkung (*curvelinier* atau *the curve*) menggiring pengamat untuk melihat pandangan yang selalu berubah (*changing views*). Pada wilayah penelitian, bentuk jalan lengkung ditemukan di jalan Krembangan Barat dan jalan Kepanjen.



Gambar 5. 4 Bentuk jalan di wilayah penelitian
(Peneliti, 2014)

Merujuk pada jenis *territories of space* yang dijelaskan oleh Ashihara (1983) dan telah diuraikan pada bab 2 halaman 12, maka dari tiga tipologi terdapat dua *territories of space* yang ditemukan di wilayah penelitian, antara lain:

1. *Internal order*, lingkungan rumah dipisahkan oleh pagar pembatas sehingga pengamat dari luar tidak dapat mengamati secara langsung rumah atau bangunan. Jenis pembatas yang ditemukan di wilayah penelitian berupa dinding masif di jalan Sikatan dan pagar railing di jalan Krembangan Barat. Dinding masif di jalan Sikatan menciptakan lingkungan yang pasif dan tidak ada interaktif antara pengamat dengan bangunan. Pagar dinding masif ini dibuat untuk memberikan rasa aman pada pemilik bangunan dan menciptakan lingkungan dengan privasi yang tinggi. Sedangkan pagar railing masih dapat memungkinkan untuk pengamat melihat bangunan walaupun tidak secara utuh.

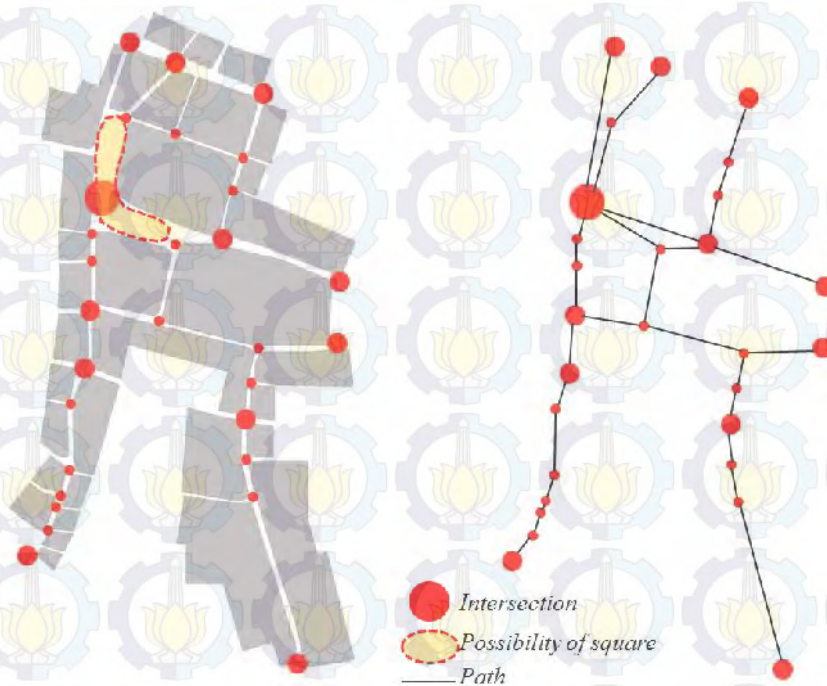


Gambar 5. 5 *Internal order* di jalan Krembangan Barat (kiri) dan jalan Sikatan (kanan) (Peneliti, 2014)



Gambar 5. 6 *Inside-outside* di jalan Branjangan (Peneliti, 2014)

2. *Inside-Outside*, bangunan yang langsung berhubungan dengan lingkungan jalan. Tipologi seperti ini memungkinkan kegiatan dapat melebar ke lingkungan jalan karena tidak ada ruang perantara antara bangunan dan jalan. Lingkungan pada tipologi ini menciptakan suasana yang padat dengan deretan pintu atau jendela yang memiliki irama. Salah satu penerapan dari tipologi *inside-outside* dapat diamati di jalan Branjangan.



Gambar 5. 7 Persimpangan, *Square*, dan jalan di wilayah penelitian (Peneliti, 2014)

Bentuk jalan yang diuraikan menghasilkan struktur ruang yang saling berpotongan. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 5.7, struktur ruang memiliki tiga elemen pembentuk utama yaitu: *path*, *intersection* (persimpangan), dan *square*. Path menghubungkan titik-titik persimpangan yang digambarkan dengan bentuk bulat. Persimpangan jalan memiliki ukuran yang berbeda disesuaikan oleh kelas jalannya. Bentuk lingkaran terbesar di wilayah penelitian ditemukan pada persimpangan antara jalan Krembangan Barat – jalan Krembangan Timur – dan jalan Merak. Perpotongan jalan ini tidak hanya menghasilkan persimpangan akan tetapi juga ruang luar yang kemungkinan adalah sebuah *square*.

Merujuk tipologi *square* menurut Zucker (1959), maka di wilayah penelitian memiliki tipologi *amorphous square*. Dikatakan *amorphous square* karena tidak ada bangunan yang berdiri sebagai elemen dominan (*dominated square*), dan tidak ada inti ataupun penanda dalam sebuah *square* (*nuclear square*). *Square* yang ditemukan di sini berupa ruang hijau yang digunakan sebagai taman publik. *Square* yang berada di bagian tengah wilayah penelitian berpotensi untuk dikembangkan menjadi *stopping place* atau ruang jeda dalam sebuah perjalanan yang panjang. Pengunjung dari utara menuju selatan maupun sebaliknya dapat beristirahat sejenak di *square* ini kemudian melanjutkan perjalanan kembali.



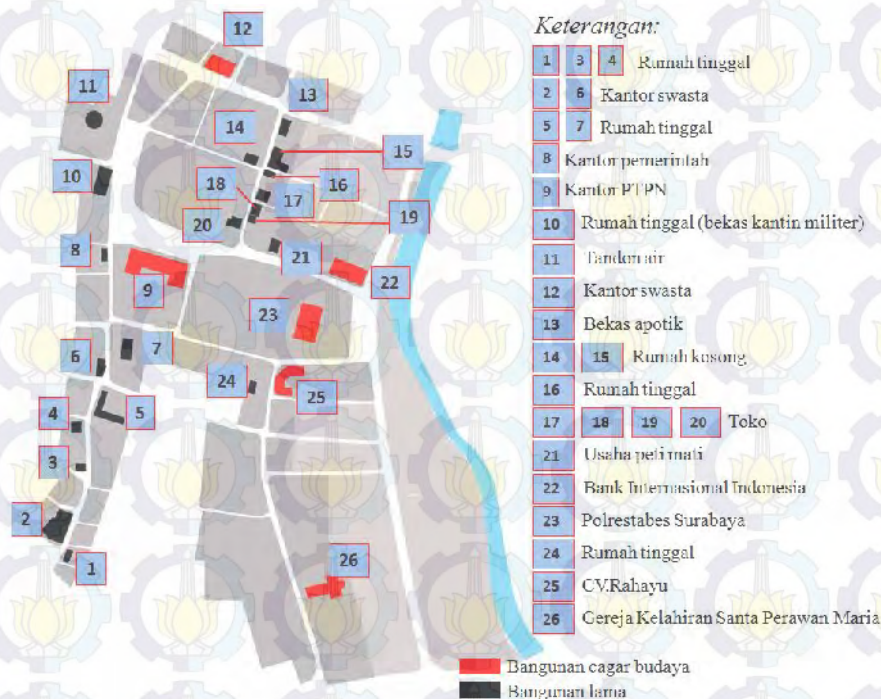
Gambar 5. 8 Penerapan *amorphous square* di wilayah penelitian (Peneliti, 2014)

5.1.1. Elemen yang Bertahan di Wilayah Penelitian

Seperti yang dijelaskan oleh Rossi (1982) bahwa sebuah kota adalah hasil ciptaan manusia yang terbentuk dalam proses waktu dan memiliki elemen yang bertahan (*permanence*) di dalamnya, oleh Rossi disebut sebagai monumen. Monumen berperan penting untuk menggambarkan konteks perkotaan. Monumen dapat bersifat *propelling* maupun *pathological element*. *Propelling element* berarti bahwa monumen yang fisiknya dapat hadir dengan mengakomodasi fungsi yang berbeda. Sedangkan *pathological element* adalah monumen yang secara visual keberadaannya terisolasi. Di wilayah penelitian ditemukan 26 monumen sebagai elemen yang bertahan. *Propelling element* dapat diartikan sebagai monumen yang fisiknya masih dapat diamati baik secara fungsi atau penggunaan, perawatan,

maupun visual dalam lingkungan. Bertolak belakang dengan *propelling element*, pada *pathological* monumen secara fisik masih ada namun keberadaanya tidak hadir secara visual. Dengan kata lain, monumen yang bersifat *pathological* wujudnya tenggelam oleh bangunan baru dan infrastruktur kota.

Propelling element di wilayah penelitian antara lain: ruang terbuka hijau di sisi barat (Jalan Krembangan Barat dan Krembangan Timur) dan sisi timur (Jalan Veteran), dan beberapa bangunan cagar budaya yang ditandai dengan warna merah (Gambar 5.9). Ruang terbuka dan bangunan-bangunan ini masuk dalam *propelling element* karena hingga saat ini bentuk fisiknya masih dapat diamati dan masih digunakan. Sedangkan yang termasuk dalam *pathological element* adalah bangunan lama yang ditandai dengan warna hitam (Gambar 5.9). Bangunan-bangunan ini belum termasuk dalam daftar bangunan cagar budaya namun memiliki peran yang kuat untuk mendukung dan menciptakan ‘tempat’. Sebagian besar kondisi fisik dari bangunan-bangunan lama ini jauh dari perawatan. Bagian dari bangunan seperti atap, jendela kadang telah hilang. Keberadaan bangunan-bangunan lama cukup banyak tersebar di sisi barat (jalan Krembangan Barat) dan sisi utara (jalan Branjangan).



Gambar 5. 9 Elemen yang bertahan di wilayah penelitian (Peneliti, 2014)

5.1.2 Presentasi Data Bangunan Sebagai Elemen yang Bertahan

Presentasi data bangunan digunakan untuk mengetahui karakter visual dan spasial setiap bangunan sekaligus potensi untuk dijadikan sebagai *focal point*. Komponen-komponen dalam mengkaji karakter visual dan spasial merujuk pada Tabel 2.17 (halaman 56). Format presentasi data disusun sebagai berikut:

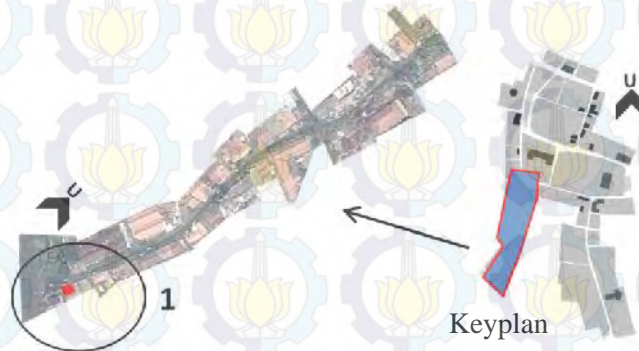
| Segmen X | Nomor tabel |
|---|---|
| (Lokasi bangunan dan peta kunci Fungsi bangunan) | (Foto tampilan bangunan) |
| (Pencapaian menuju bangunan dari beberapa view jalan: koneksi, pola dan bentuk jalan) | (Karakter visual: Irama, tekstur dan material, warna, proporsi, street furniture). (Karakter spasial: massa, skala, transparansi, <i>building setback</i>). |

Kotak kiri paling atas diisi lokasi dan posisi bangunan terhadap wilayah penelitian, dan informasi mengenai fungsi bangunan. Kotak kanan atas menjelaskan foto tampilan atau perwujudan bangunan dari bagian depan maupun bagian yang paling mudah diamati. Selanjutnya pada kotak kiri bawah adalah menyajikan pencapaian menuju bangunan dari beberapa sudut jalan. Foto bangunan dari berbagai arah pencapaian terdekat dari bangunan memberikan penilaian posisi mana yang paling baik dalam mengamati bangunan tersebut sehingga kesan dominan bangunan dapat dirasakan. Kotak kanan bawah merupakan ulasan mengenai karakter visual dan spasial bangunan yang komponen penilaiannya berdasarkan sintesa kajian karakter visual dan spasial. Setelah pemaparan karakter dari 26 bangunan (elemen yang bertahan), kemudian disusun rangkuman di bagian akhir untuk mendapatkan bangunan mana saja yang dijadikan *focal point* dalam setiap segmen.

Segmen I-A

Lokasi bangunan :
Jalan Krembangan Barat

Fungsi:
Rumah Tinggal



Tampilan bangunan

1



Pencapaian



Pola jalan lurus ditambah dengan tingkat *prominence* yang rendah, menyebabkan pandangan dari arah utara jalan Krembangan Barat tidak terlalu tampak. Pandangan terbaik adalah dari sisi barat dan selatan bangunan sebagai gerbang masuk wilayah penelitian.

Karakter visual:

- Tidak ditemukan irama pada bangunan (tidak ada unsur yang diulang). Proporsi badan bangunan mengalami perubahan bukaan, kepala bangunan memiliki gewel neo-barok.
- Tekstur halus dengan material bata-plester-cat putih. Tekstur kasar pada bagian kaki bangunan.
- Warna dominan putih dan kuning.
- Tidak ditemukan elemen *street furniture*.

Karakter spasial:

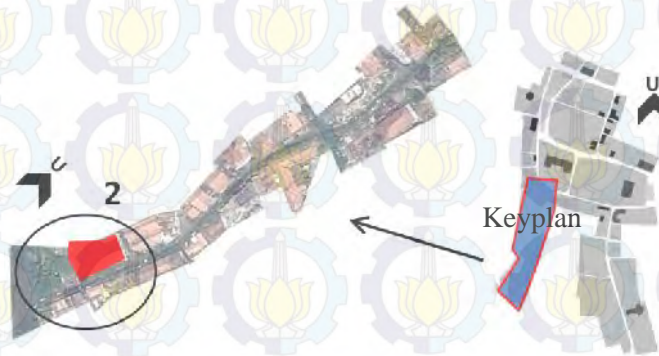
- Massa tunggal (1 lantai) dengan GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 1.15 (seimbang)
- Transparansi diciptakan melalui cerukan, overstek atau kanopi bangunan.

Gambar 5. 10 Data Bangunan Rumah Tinggal Jl.Krembangan Barat (Nomor 1)

Segmen I-A

Lokasi bangunan :
Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Kantor swasta dan
toko pakan burung

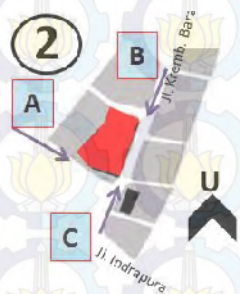


Tampilan bangunan

2



Pencapaian



Bangunan memiliki *prominence* yang cukup saat pengamat masuk dari jalan Indrapura menuju jalan Krembangan Barat. Ini disebabkan oleh adanya taman di bagian selatan menciptakan jarak pandang yang seimbang, dan posisi bangunan di sudut persimpangan jalan.

Karakter visual:

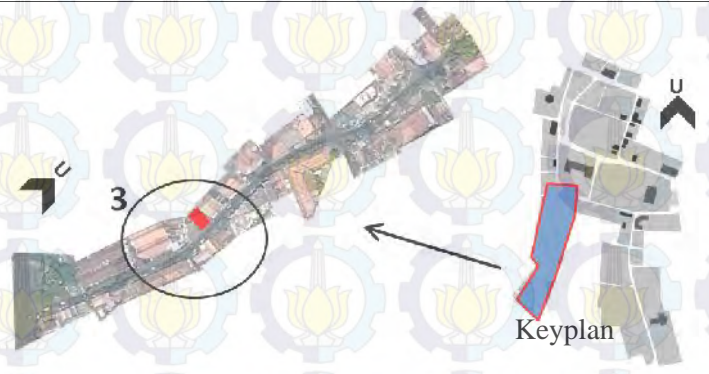


- Irama dicapai melalui bentuk gewel dan bukaan jendela yang diulang.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat
- Warna dominan putih.
- Proporsi kepala bangunan (atap pelana) lebih besar dari pada badan dan kaki bangunan.
- Elemen *street furniture*: tiang listrik, lampu jalan.

Karakter spasial:

- Bangunan inti bermassa tunggal (1 lantai), pintu masuk di utara. GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 1
- Transparansi diciptakan melalui cerukan, dan vegetasi di tepian jalan.

Gambar 5. 11 Data Bangunan Kantor dan Toko Jl.Krembangan Barat (Nomor 2)

Segmen I-A

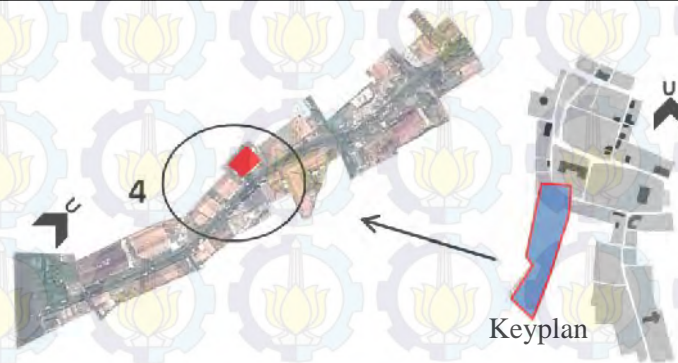
| | |
|--|---|
| <p>Lokasi bangunan: Jl. Krembangan Barat</p> <p>Fungsi: Rumah Tinggal</p>  | <p>Tampilan bangunan</p>  |
| <p>Pencapaian</p>  <p>Pencapaian dari arah utara ke selatan tidak mendapatkan pandangan ke bangunan. Sedangkan dari selatan ke utara bangunan terlihat sangat jelas. Ini disebabkan oleh perpotongan jalan yang tidak menyudut melainkan melebar, sehingga menciptakan ruang luar sekaligus jarak yang sesuai untuk mengamati bangunan.</p> | <p>Karakter visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak ditemukan irama pada bangunan eksisting. • Tekstur halus dan kasar pada bagian dinding yang materialnya mengelupas. • Warna seharusnya putih namun memudar dan rusak. • Proporsi terdiri dari kaki, badan, dan kepala (atap pelana). • Elemen <i>street furniture</i>: tiang listrik, papan nama jalan. <p>Karakter spasial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bangunan inti bermassa tunggal (1 lantai), GSB = 0 meter. • Skala ruang, D/H = 1.15 (seimbang) • Transparansi diciptakan melalui vegetasi. |

Gambar 5. 12 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 3)

Segmen I-A

Lokasi bangunan:
Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Rumah Tinggal



Tampilan bangunan



Pencapaian



Bentuk jalan lurus dengan bangunan satu lantai menyebabkan pandangan ke bangunan tidak tercapai dengan baik (dari selatan ke utara). Sedangkan dari utara ke selatan pandangan ke bangunan cukup tertangkap karena posisi bangunan berada di tikungan dan ada halaman rumah sebagai jarak untuk mengamati bangunan.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari gewel, bukaan jendela, dan pagar railing yang diulang.
- Tekstur halus dengan material bata-plester-cat.
- Warna dominan krem dan merah bata.
- Proporsi terdiri dari kaki, badan, dan kepala (atap).
- Elemen *street furniture*: lampu, kurb.

Karakter spasial:

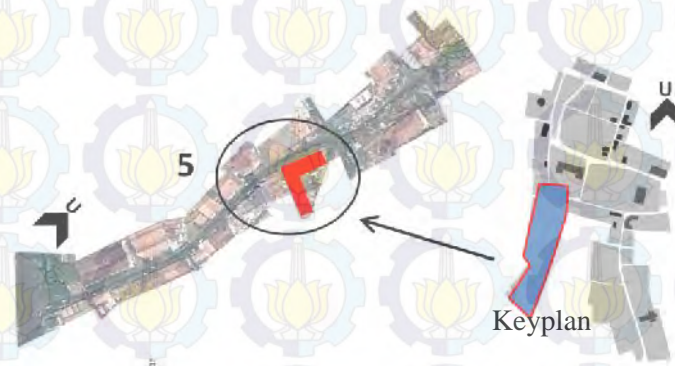
- Massa tunggal (1 lantai) dengan GSB = 3 meter.
- Skala ruang, D/H = 1 (seimbang)
- Transparansi diciptakan melalui overstek dan vegetasi.

Gambar 5. 13 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 4)

Segmen I-A

Lokasi bangunan:
Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Rumah Tinggal



Tampilan bangunan



5

Pencapaian



Bentuk jalan di bagian ini menyerong (*deflection*) sehingga pandangan tidak lurus melainkan berpapasan dengan blok bangunan depan. Bangunan nomor 5 dapat dilihat wujudnya dari arah utara ke selatan. Sedangkan dari selatan hanya dinding masif dengan deretan jendela.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bukaan jendela yang diulang.
- Tekstur halus dengan material bata-plester-cat.
- Warna dominan krem dan putih.
- Proporsi terdiri dari kaki, badan, dan kepala (atap perisai).
- Elemen *street furniture*: tiang listrik, lampu.

Karakter spasial:

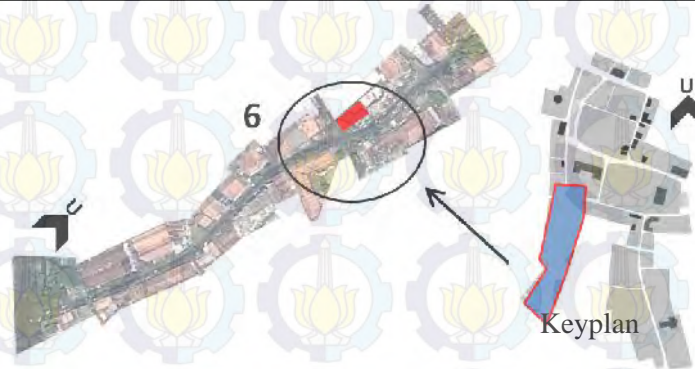
- Massa tunggal (1 lantai) dengan GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 1 (seimbang)
- Transparansi diciptakan melalui overstek atap dan vegetasi.

Gambar 5. 14 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 5)

Segmen I-A

Lokasi bangunan:
Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Kantor swasta



Tampilan bangunan

6



Pencapaian



Bentuk jalan lurus dengan bangunan satu lantai menyebabkan pandangan ke bangunan tidak tercapai dengan baik (dari selatan ke utara). Sedangkan dari utara ke selatan pandangan ke bangunan cukup tertangkap karena posisi bangunan berada di tikungan dan ada halaman rumah sebagai jarak untuk mengamati bangunan.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bagian lengkung di bagian kaki bangunan yang diulang.
- Tekstur halus dengan material bata-plester-cat.
- Warna dominan putih dan krem.
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala (atap perisai).
- Elemen *street furniture*: lampu, kurb.

Karakter spasial:

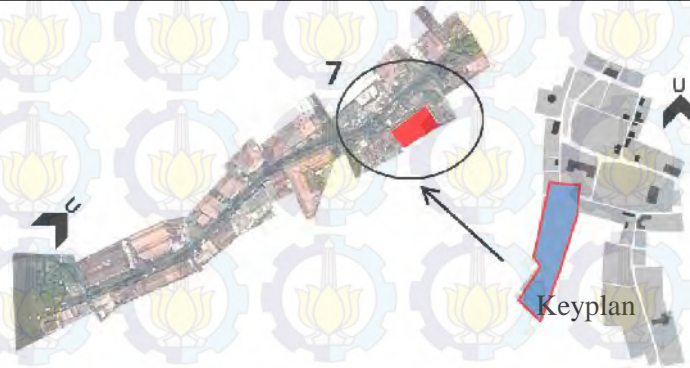
- Massa tunggal (2 lantai) dengan GSB = 0 meter.
- Skala ruang, $D/H = 0.9$ (*prominence*)
- Transparansi diciptakan melalui overstek dan vegetasi.

Gambar 5. 15 Data Bangunan kantor swasta (Nomor 6)

Segmen I-A

Lokasi bangunan:
Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Rumah tinggal



Tampilan bangunan



7

Pencapaian



Bangunan terletak di site pojok namun tidak tampak dari view A (dari arah selatan – jalan Krembangan Barat) maupun C (dari arah timur – jalan Sikatan). Ini disebabkan bangunan hanya memiliki ketinggian 1 lantai dan GSB yang dalam. Pandangan yang jelas hanya dapat dicapai secara frontal pada view B.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari deretan kolom klasik dan jendela.
- Tekstur halus dengan material bata-plester-cat.
- Warna dominan putih.
- Proporsi terdiri dari kaki (injakan tangga), badan, dan kepala (atap perisai).
- Elemen *street furniture*: lampu, kurb, pagar.

Karakter spasial:

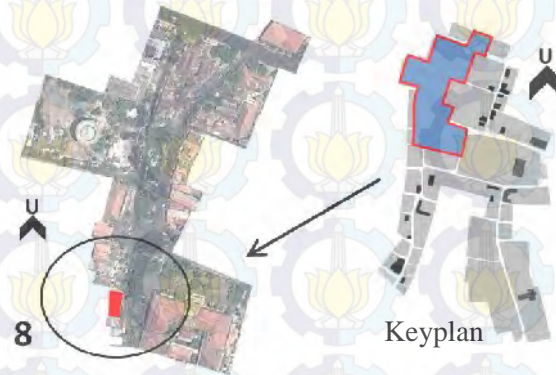
- Massa tunggal (1 lantai) dengan GSB = 8 meter.
- Skala ruang, D/H = 1.7 (ruang yang lapang)
- Transparansi diciptakan melalui overstek dan pagar.

Gambar 5. 16 Data Bangunan kantor swasta (Nomor 7)

Segmen I-B

Lokasi bangunan: Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Kantor pemerintah (kantor
pertanahan kota Surabaya)

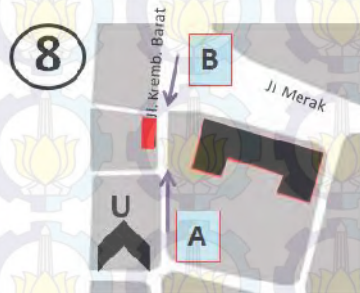


Tampilan bangunan



8

Pencapaian



Bangunan mudah terlihat baik dari arah utara maupun selatan, karena memiliki ketinggian 2 lantai dan GSB nol meter. Namun bangunan tidak tampak dari kejauhan karena berada di posisi jalan yang berbentuk lurus dengan lingkungan yang mayoritas bangunan 2 lantai.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari garis vertikal jendela yang diulang dengan jarak yang sama.
- Tekstur halus dengan material bata-plester-cat.
- Warna dominan putih.
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala. Proporsi kepala tidak besar.
- Elemen *street furniture*: tiang listrik, lampu, tiang bendera, kurb.

Karakter spasial:

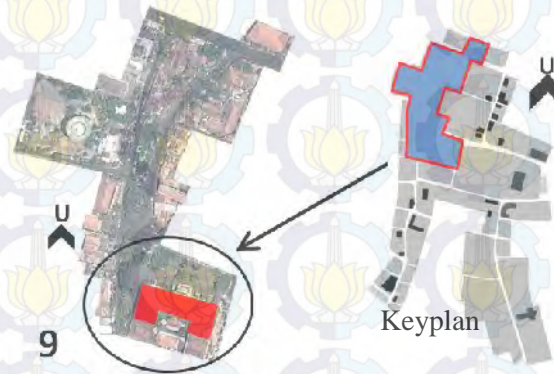
- Massa tunggal (2 lantai) dengan GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 1 (seimbang)
- Transparansi diciptakan melalui overstek.

Gambar 5. 17 Data Bangunan Kantor Pertanahan Kota Surabaya (Nomor 8)

Segmen I-B

Lokasi bangunan: Jl. Merak

Fungsi:
Kantor PT Perkebunan Nusantara



Tampilan bangunan



9

Pencapaian



Karena memiliki building setback yang sangat dalam maka bangunan di view A hanya terlihat bagian dari atap, sedangkan view C tidak tampak dengan jelas. Walaupun demikian, ukuran bangunan yang besar sangat mendominasi lingkungan ditambah dengan taman yang luas untuk mengamati bangunan dengan baik.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari deretan kolom dan jendela yang diulang dengan jarak yang sama.
- Tekstur sedikit kasar dengan material bata-plester-cat.
- Warna dominan coklat muda.
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala. Bagian tengah ditonjolkan.
- Elemen *street furniture*: tiang listrik, lampu, tiang bendera, kurb, pagar, papan nama.

Karakter spasial:

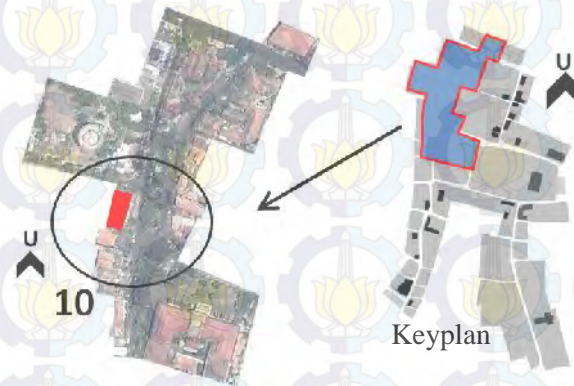
- Massa tunggal (2 lantai) dengan GSB = 10-12 meter.
- Skala ruang, $D/H = 1.5$ (ruang yang lapang)
- Transparansi diciptakan melalui overstek dan vegetasi

Gambar 5. 18 Data Bangunan Kantor PT Perkebunan Nusantara (Nomor 9)

Segmen I- B

Lokasi bangunan: Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Rumah tinggal dan toko (bekas
kantin militer)

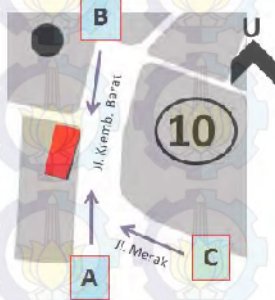


Tampilan bangunan



10

Pencapaian



Bangunan sangat mudah diamati dari berbagai arah jalan walaupun hanya memiliki ketinggian 1 lantai. Namun karena berada di pertemuan tiga sudut jalan, maka pandangan menuju bangunan tidak terelakkan. Pandangan terbaik adalah pada view C.

Karakter visual:

- Irama tercipta bagian sayap yang sama, demikian pula dengan bukaan jendela.
- Tekstur halus dengan material bata-plester-cat.
- Warna dominan putih namun sudah luntur dan rusak.
- Proporsi terdiri dari kaki, badan, dan kepala (atap pelana). Bagian tengah ditekuk ke dalam.
- Elemen *street furniture*: tiang listrik, lampu.

Karakter spasial:

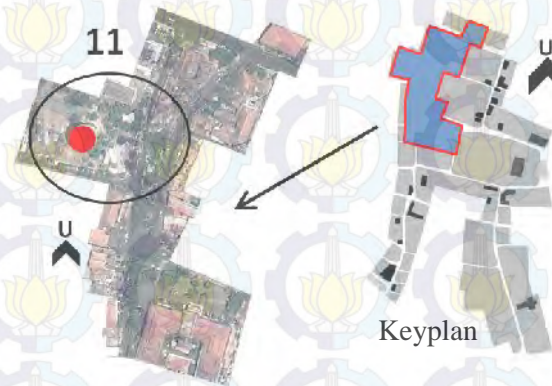
- Massa tunggal (1 lantai) dengan GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 1 (seimbang)
- Transparansi diciptakan melalui overstek (kanopi) dan vegetasi

Gambar 5. 19 Data Bangunan Rumah Tinggal dan Toko (Nomor 10)

Segmen I- B

Lokasi bangunan: Jl. Krembangan Barat

Fungsi:
Menara tandon air



Tampilan bangunan



11

Pencapaian



Menara memiliki ketinggian yang dominan dalam lingkungan, sehingga pandangan menuju menara ini mudah dilihat dari berbagai arah jalan seperti jalan Krembangan Barat, jalan Merak, dan jalan Krembangan Timur.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari putaran tangga yang berputar secara spiral.
- Tekstur halus dengan material beton bertulang-plester-cat.
- Warna dominan abu-abu (warna beton).
- Proporsi terdiri dari kaki (dasar), badan (bagian tangga berputar), dan kepala (bagian tandon atas).
- Tidak ditemukan elemen *street furniture*.

Karakter spasial:

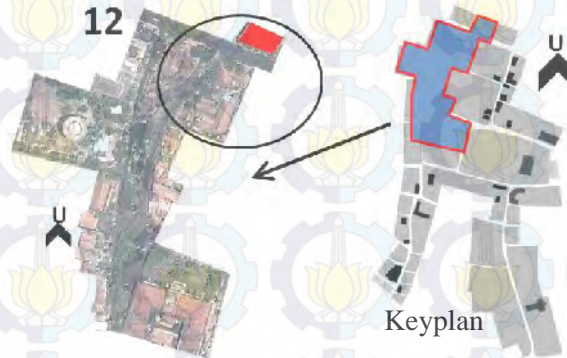
- Menara memiliki ketinggian 30 meter
- *Prominence* tinggi dalam lingkungan.
- Transparansi diciptakan melalui tekukan geometris menara.

Gambar 5. 20 Data Bangunan Tandon Air (Nomor 11)

Segmen I- B

Lokasi bangunan: Jl. Rajawali

Fungsi:
Kantor swasta



Tampilan bangunan



12

Pencapaian



View paling baik dicapai melalui jalan Krembangan Timur dari arah selatan ke utara. Di sini, pengamat dapat melihat dengan jelas bangunan karena berada tepat di perpotongan jalan yang membentuk *T-junction*.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari cerukan di beranda bawah maupun atas yang memiliki ritme sama.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan putih dan coklat pada atap.
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai dasar), badan (lantai atas), dan kepala (atap perisai).
- Elemen *street furniture*: tiang bendera, kurb.

Karakter spasial:

- Massa tunggal (2 lantai), GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 1.15 (seimbang).
- Transparansi diciptakan melalui cerukan geometris, kanopi, dan vegetasi.

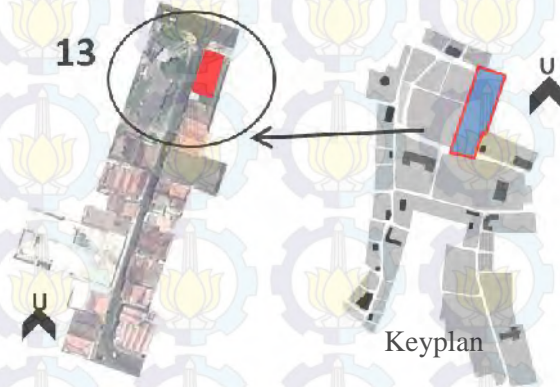
Gambar 5. 21 Data Bangunan Kantor swasta (Nomor 12)

Segmen II

Lokasi bangunan:
Jl. Rajawali – Jl. Branjangan

Fungsi:
Toko dan rumah tinggal

13



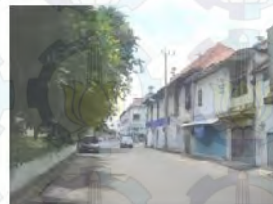
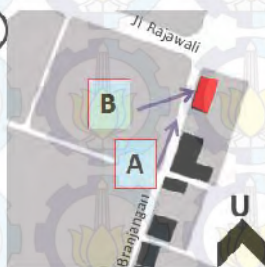
Tampilan bangunan

13



Pencapaian

13



A



B

Walaupun bangunan memiliki ketinggian 2 lantai namun keberadaannya tidak terlalu dominan dalam sebuah lingkungan, dan nilai keunikan yang tidak terlalu tinggi. Ini juga disebabkan oleh banyaknya elemen bangunan yang mengalami perubahan.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari ukuran jendela yang diulang dengan jarak sama.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan putih dan coklat pada atap.
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai dasar), badan (lantai atas), dan kepala (atap perisai).
- Elemen *street furniture*: tiang lampu, papan nama informasi.

Karakter spasial:

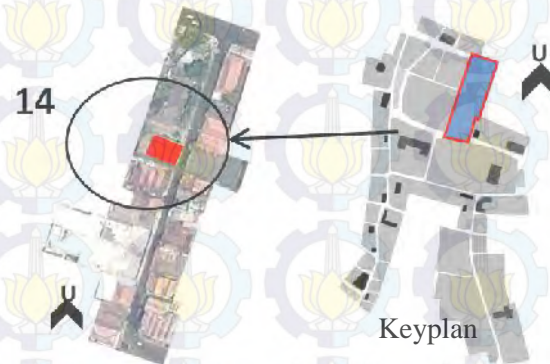
- Massa tunggal (2 lantai), GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 0.9 (seimbang).
- Transparansi diciptakan melalui overstek pada atap.

Gambar 5. 22 Data Bangunan Toko dan Rumah Tinggal (Nomor 13)

Segmen II

Lokasi bangunan: Jl. Branjangan

Fungsi:
Rumah kosong



Tampilan bangunan



14

Pencapaian



Bangunan mudah diamati dan ditandai dari arah utara ke selatan karena terdapat taman sebagai ruang luar di utara bangunan, sehingga pandangan ke bangunan mudah dicapai. Namun keberadaan bangunan kurang mendominasi lingkungan khususnya jalan Branjangan.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bukaan pintu yang berukuran sama. Namun di bagian kanan memiliki ukuran yang lebih kecil.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan putih namun memudar dan rusak.
- Proporsi terdiri dari kaki (dasar), badan, dan kepala (atap pelana).
- Tidak ditemukan elemen *street furniture*.

Karakter spasial:

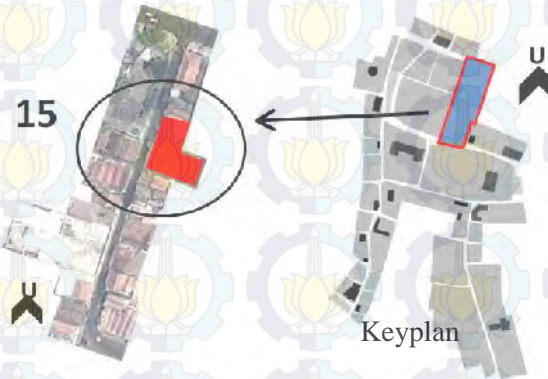
- Massa tunggal (1 lantai), GSB = 0 meter.
- Skala ruang, $D/H = 0.8$ (sedikit kesan sempit).
- Transparansi diciptakan melalui overstek pada atap.

Gambar 5. 23 Data Bangunan kosong (Nomor 14)

Segmen II

Lokasi bangunan: Jl. Branjangan

Fungsi:
Rumah kosong



Tampilan bangunan

15



Pencapaian



Posisi bangunan di persimpangan memudahkan dalam pengamatan. View A dari arah utara ke selatan terlihat dinding bangunan yang sebagian besar telah rusak. View B dari selatan ke utara hanya dapat dilakukan oleh pejalan kaki, di mana pandangan ke bangunan dapat terlihat sebagian besar.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bukaan jendela yang berukuran sama. Sebagian besar telah ditutup dinding.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan putih namun memudar dan rusak.
- Proporsi terdiri dari kaki (dasar), badan, dan kepala (atap pelana).
- Elemen *street furniture*: tiang lampu.

Karakter spasial:

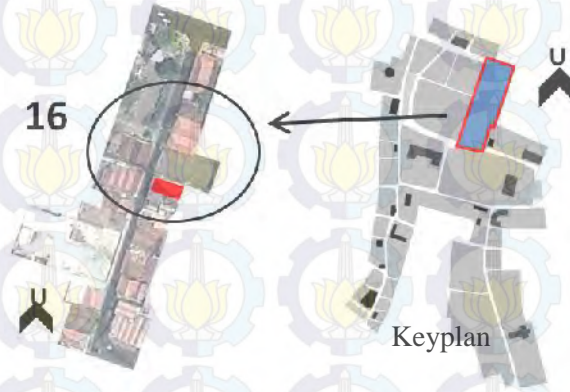
- Massa tunggal (2 lantai) dengan bentuk menyerupai huruf "L", GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 0.6 (kesan sempit).
- Transparansi diciptakan melalui overstek pada atap, vegetasi.

Gambar 5. 24 Data Bangunan kosong (Nomor 15)

Segmen II

Lokasi bangunan: Jl. Branjangan

Fungsi:
Rumah tinggal



Tampilan bangunan

16



Pencapaian



Walaupun posisi bangunan berada di persimpangan dan terlihat dengan mudah dari arah utara ke selatan jalan Branjangan, namun tingkat *prominence* tidak tinggi dalam lingkungan sekitar.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bukaan jendela yang diulang.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat dan batu sisir.
- Warna dominan merah marun.
- Proporsi terdiri dari kaki (dasar), badan, dan kepala (atap pelana).
- Elemen *street furniture*: tiang telepon, papan nama informasi.

Karakter spasial:

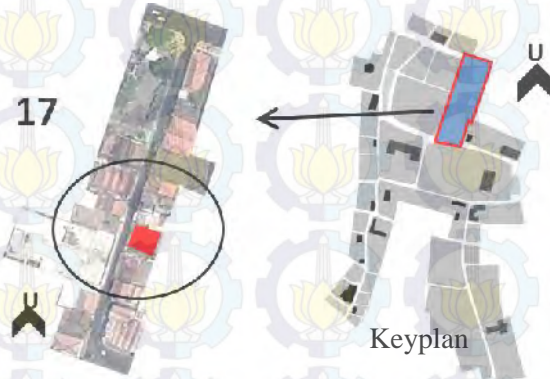
- Massa tunggal (1 lantai) GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 0.8 (sedikit kesan sempit).
- Transparansi diciptakan melalui overstek pada atap, dan kanopi.
-

Gambar 5. 25 Data Bangunan Rumah Tinggal (Nomor 16)

Segmen II

Lokasi bangunan: Jl. Branjangan

Fungsi:
Toko, gudang

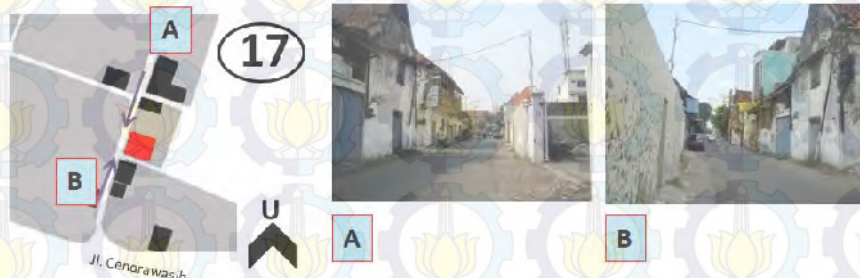


Tampilan bangunan



17

Pencapaian



Karena bangunan melebar ke arah timur barat, ditambah dengan bentuk jalan yang lurus, maka pengamatan bangunan dari arah utara ke selatan tidak dapat ditangkap sempurna. Namun demikian, bangunan dapat mendukung image kawasan sebagai bagian dari kota lama Surabaya dengan cara merehabilitasi dan merevitalisasi bangunan.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bukaan pintu dan jendela yang segaris.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan putih namun memudar.
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala (atap pelana).
- Elemen *street furniture*: tiang lampu.

Karakter spasial:

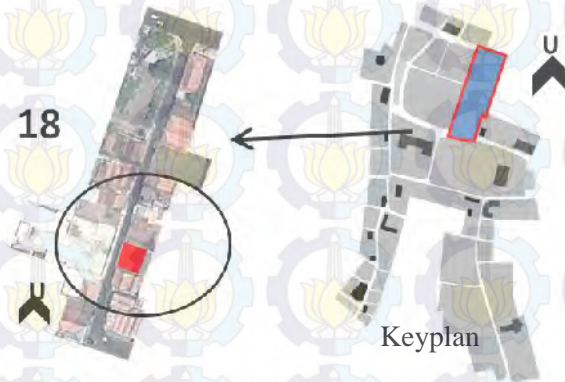
- Massa tunggal (2 lantai) GSB = 0 meter.
- Skala ruang, D/H = 0.9 (seimbang).
- Transparansi diciptakan melalui kanopi.

Gambar 5. 26 Data Bangunan Toko dan gudang (Nomor 17)

Segmen II

Lokasi bangunan: Jl. Branjangan

Fungsi:
Toko, gudang



Tampilan bangunan



18

Pencapaian



Bangunan memanjang utara selatan sehingga sebagian besar nampak pada sisi jalan Branjangan. Namun demikian, bangunan kurang memiliki keunikan untuk hadir dominan dalam satu lingkungan.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bukaan jendela yang diulang.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan putih namun memudar.
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala (atap pelana).
- Elemen *street furniture*: tiang lampu, papan nama informasi

Karakter spasial:

- Massa tunggal (2 lantai) GSB = 0 meter. Memanjang utara selatan.
- Skala ruang, D/H = 0.9 (seimbang).
- Transparansi diciptakan melalui kanopi.

Gambar 5. 27 Data Bangunan Toko dan Gudang (Nomor 18)

Segmen II

Lokasi bangunan: Jl. Branjangan

Fungsi:
Toko

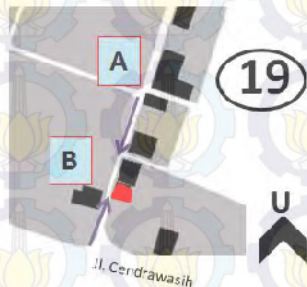
19

Keyplan

Tampilan bangunan

19

Pencapaian



Bentuk jalan yang lurus tegas dengan bangunan yang memiliki ketinggian 1 lantai menyebabkan bangunan tidak terlalu dominan dalam lingkungan. Namun demikian, karakter rumah tinggal dengan usaha dapat menjadi image koridor jalan Branjangan.

Karakter visual:

- Irama tercipta dari bukaan pintu yang diulang dengan ukuran sama.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan putih namun memudar.
- Proporsi terdiri dari kaki (tidak terlalu tampak), badan, dan kepala (atap pelana).
- Tidak ditemukan elemen *street furniture*.

Karakter spasial:

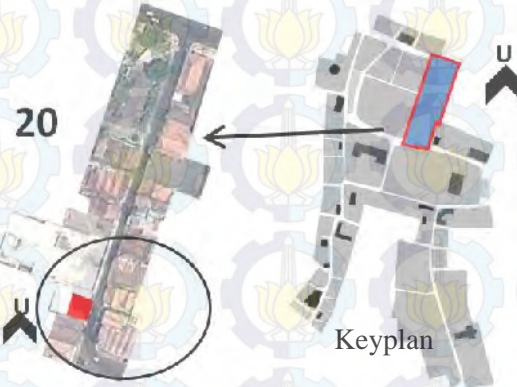
- Massa tunggal (1 lantai) GSB = 0 meter. Memanjang utara selatan.
- Skala ruang, D/H = 1 (seimbang).
- Transparansi diciptakan melalui kanopi.

Gambar 5. 28 Data Bangunan Toko (Nomor 19)

Segmen II

Lokasi bangunan: Jl. Branjangan

Fungsi:
Toko dan rumah tinggal



Tampilan bangunan



20

Pencapaian



Bangunan tidak tampak terlalu jelas dari arah utara ke selatan. Bangunan dapat hadir dari pengamatan arah selatan menuju utara (hanya dicapai oleh pejalan kaki) karena berada di persimpangan antara jalan Branjangan dengan jalan Cendrawasih.

Karakter visual:

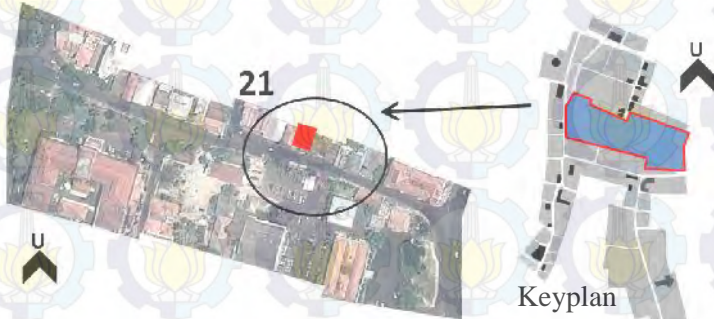


- Irama tercipta dari bukaan pintu yang diulang dengan ukuran sama.
- Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat.
- Warna dominan kuning muda atau pastel.
- Proporsi terdiri dari kaki (berwarna hitam), badan, dan kepala (atap perisai).
- Elemen *street furniture*: tiang telepon.

Karakter spasial:

- Massa tunggal (1 lantai) GSB = 0 meter. Memanjang utara selatan.
- Skala ruang, D/H = 1 (seimbang).
- Transparansi diciptakan melalui kanopi.

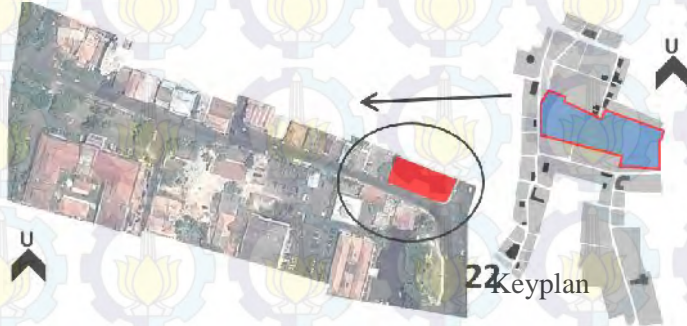

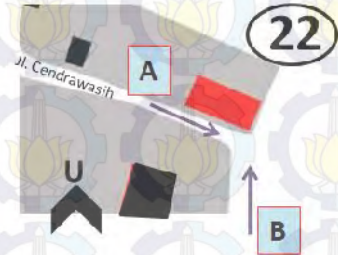

Gambar 5. 29 Data Bangunan Toko (Nomor 20)

Segmen III

| | |
|--|---|
| <p>Lokasi bangunan: Jl. Cendrawasih</p> <p>Fungsi: Usaha peti mati</p>  <p>Keyplan</p> | <p>Tampilan bangunan</p>  <p>21</p> |
| <p>Pencapaian</p>  <p>Jl. Cendrawasih</p> <p>A</p> <p>B</p> <p>Jalan yang lebar memberi kesempatan untuk melihat bangunan dengan baik. View B adalah view yang baik dalam koridor jalan Cendrawasih. Bangunan memiliki ketinggian yang lebih dibandingkan dengan bangunan-bangunan di sekitarnya sehingga cukup mampu hadir dominan dalam lingkungan.</p> | <p>Karakter visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Irama tercipta dari bentuk jendela yang vertikal dengan ukuran yang sama antara lantai satu dan dua. • Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat. • Warna dominan kuning muda atau pastel. • Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala (atap perisai). • Elemen <i>street furniture</i>: papan nama usaha, tiang bendera pada dinding. <p>Karakter spasial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massa tunggal (2 lantai) GSB = 0 meter. Memanjang utara selatan. • Skala ruang, D/H = 1 (seimbang). • Transparansi diciptakan melalui kanopi pada atap. |

Gambar 5. 30 Data Bangunan Usaha Peti Mati (Nomor 21)

Segmen III

| | |
|---|---|
| <p>Lokasi bangunan: Jl. Cendrawasih</p> <p>Fungsi: Bank</p>  | <p>Tampilan bangunan</p>  <div data-bbox="1904 375 1971 430" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">22</div> |
| <p>Pencapaian</p>   <p>Bangunan hadir dominan dalam lingkungan melalui ketinggian khususnya pada bidang sudut. Pandangan dari view A maupun B jelas terlihat, namun view yang paling baik adalah dari arah selatan ke utara.</p> | <p>Karakter visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Irama tercipta dari pengulangan bentuk jendela dengan jarak yang sama. • Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat. • Warna dominan putih. • Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala (atap perisai). Bagian sudut dibuat lebih tinggi dan dominan. • Elemen <i>street furniture</i>: papan nama, jam kota. <p>Karakter spasial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massa tunggal (2 lantai) GSB = 0 meter. Memanjang utara selatan. • Skala ruang, D/H = 1 (seimbang). • Transparansi diciptakan melalui cerukan geometrik dan kanopi pada atap. |

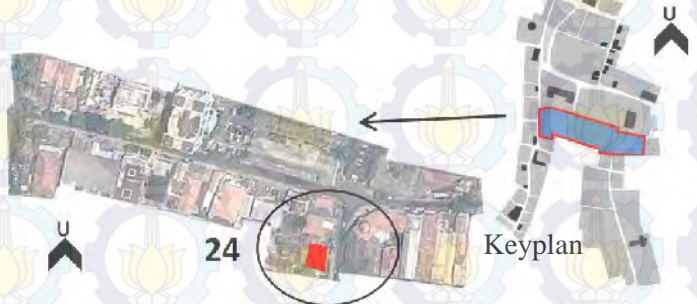


Gambar 5. 31 Data Bangunan Bank International Indonesia (Nomor 22)

Segmen III

| | |
|---|--|
| <p>Lokasi bangunan: Jl. Taman Sikatan</p> <p>Fungsi: Kantor Polrestabes</p>  <p>23 Keyplan</p> | <p>Tampilan bangunan</p>  <div data-bbox="1904 375 1971 430" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">23</div> |
| <p>Pencapaian</p>   <p>A B</p> <p>Bangunan dapat dicapai melalui jalan Veteran di sisi timur, jalan Cendrawasih di utara, dan jalan Sikatan di sisi selatan. Bangunan memiliki <i>building setback</i> yang sangat dalam dengan ketinggian 1 lantai, sehingga tidak terlalu tampak di setiap sisi jalan.</p> | <p>Karakter visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Irama tercipta dari pengulangan bentuk jendela, kanopi, kolom klasik, railing atap. • Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat. • Warna dominan kuning muda atau pastel. • Proporsi terdiri dari kaki (dasar), badan, dan kepala (atap perisai). Bagian tengah diberi aksent tambahan. • Elemen <i>street furniture</i>: tiang bendera, papan nama. <p>Karakter spasial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massa tunggal (1 lantai) GSB = 25-30 meter. Memanjang utara selatan. • Skala ruang, D/H = 4 (monumental). • Transparansi diciptakan melalui vegetasi. |

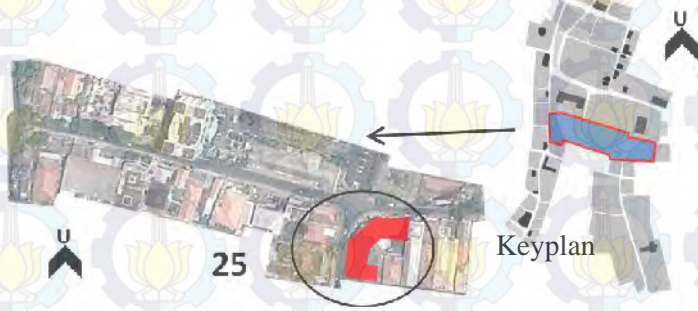

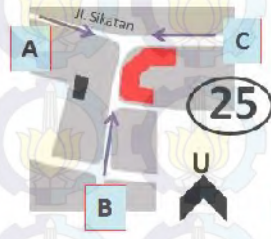
Gambar 5. 32 Data Bangunan Polrestabes (Nomor 23)

Segmen IV

| | |
|---|---|
| <p>Lokasi bangunan: Jl. Kepanjen</p> <p>Fungsi: Rumah tinggal</p>  | <p>Tampilan bangunan</p>  <div data-bbox="1910 371 1980 435" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">24</div> |
| <p>Pencapaian</p>  <p>Untuk mendapatkan view yang paling baik dicapai melalui view A secara frontal, karena posisi bangunan yang menjorok ke dalam tidak tampak dalam koridor jalan Kepanjen. Dengan kata lain bangunan tidak mendominasi lingkungan. Meski demikian, bangunan memiliki kelangkaan bentuk di dalam wilayah penelitian.</p> | <p>Karakter visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Irama tercipta dari pengulangan bentuk kolom bulat yang rangkap. • Tekstur halus dengan material bata-plaster-cat, atap seng pada kanopi. • Warna dominan putih namun memudar dan rusak. • Proporsi terdiri dari kaki (dasar), badan, dan kepala (atap limasan). • Elemen <i>street furniture</i>: pagar dan bollard. <p>Karakter spasial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massa tunggal (1 lantai) GSB = 7 meter. Memanjang utara selatan. • Skala ruang, D/H = 1.2 (sedikit lapang). • Transparansi diciptakan melalui vegetasi, beranda, dan kanopi. |

Gambar 5. 33 Data Bangunan Polrestabes (Nomor 24)

Segmen IV

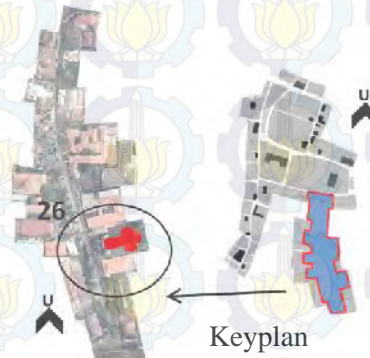
| | |
|---|---|
| <p>Lokasi bangunan: Jl. Kepanjen</p> <p>Fungsi: Kantor swasta (CV.Rahayu dan PT.Bintang Jaya Makmur)</p>  <p>Keyplan</p> | <p>Tampilan bangunan</p>  <div data-bbox="1904 375 1971 430" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">25</div> |
| <p>Pencapaian</p>  <p>Pencapaian menuju bangunan dapat melalui Jl.Sikatan dan Jl.Kepanjen. Pencapaian terbaik adalah view A karena pada sisi ini fasad bangunan tertangkap secara utuh. Pencapaian view B dan view C cukup baik walau bagian tengah yang dominan terlihat perlahan-lahan.</p> | <p>Karakter visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Irama bentuk bukaan di lantai bawah dan atas yang berulang dengan penekanan pada bagian tengah. • Tekstur halus dengan material bata-plester-cat putih. • Warna dominan putih dan coklat pada penutup atap. • Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala (atap). • Tidak ditemukan elemen <i>street furniture</i>. <p>Karakter spasial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Massa tunggal dengan bentuk menyerupai C yang kemudian bagian tengahnya ditekuk. GSB = 0 meter. • Skala ruang, D/H = 0.9 (seimbang) • Transparansi diciptakan melalui cerukan, overstek atau kanopi bangunan. |

Gambar 5. 34 Data Bangunan CV.Rahayu dan PT.Bintang Jaya Makmur (Nomor 25)

Segmen V

Lokasi bangunan: Jl. Kepanjen

Fungsi:
Gereja

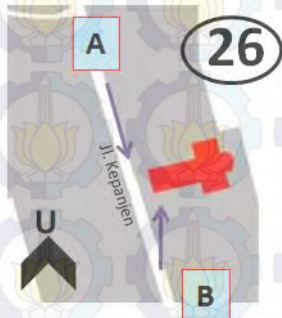


Tampilan bangunan



26

Pencapaian



Keberadaan Gereja sangat dominan di lingkungan melalui menaranya yang menjulang tinggi. View menuju Gereja paling baik adalah view B karena kemunduran bangunan tidak terhalang oleh bangunan baru.

Karakter visual:

- Irama dicapai melalui bentuk kolom, jendela yang simetris.
- Tekstur sedikit kasar dengan material bata ekspos.
- Warna dominan merah bata (terakota).
- Proporsi terdiri dari kaki (lantai bawah), badan (lantai atas), dan kepala (menara dan atap).
- Elemen *street furniture*: lampu jalan, railing besi.

Karakter spasial:

- Bangunan inti bermassa tunggal dengan bentuk salib, pintu masuk di sisi barat. GSB = 5-6 meter.
- Skala ruang, D/H = 1 (seimbang)
- Transparansi diciptakan melalui cerukan, sculpture, dan kanopi bangunan.

Gambar 5. 35 Data Bangunan Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria (Nomor 26)

5.1.3 Rangkuman Elemen yang Bertahan Sebagai *Focal Point*

Dari 26 elemen yang bertahan dalam wilayah penelitian perlu dilakukan rangkuman dari evaluasi yang telah diuraikan sebelumnya. Untuk mendapatkan rangkuman maka dibutuhkan rujukan teori untuk memberikan penilaian pada elemen yang bertahan tersebut. Tiga rujukan tersebut antara lain:

- Gibberd (1959): Ada kesan dalam merasakan kualitas ruang dan perhatian tertuju pada obyek yang menarik. Serial komposisi ruang dapat berubah seperti keterpaduan, kemenerusan, ketertarikan, dan keterkejutan.
- Cullen (1961): Ada pengalaman sikuensial (cerita) dari sebuah ruang dalam menangkap sensasi sebuah pergerakan. Focal point berperan sebagai tempat bertemu atau ruang sosial.
- Trancik (1986): Ada bagian yang menarik dari sebuah pergerakan dari jalan yang linier.

Dari tiga rujukan ini diperoleh tiga kategori dalam menilai 26 elemen yang bertahan sebagai focal point dalam kawasan Krembangan:

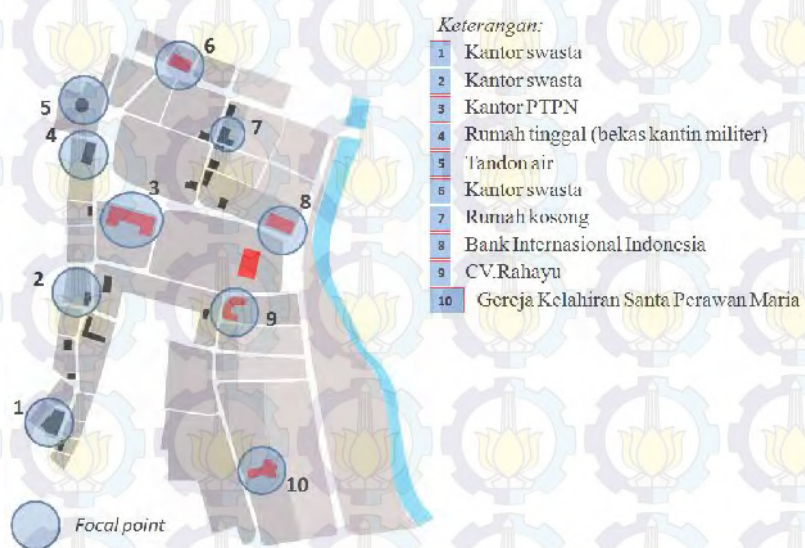
- **Tinggi:** Jika bangunan memenuhi ketiga teori yang disampaikan di atas.
- **Cukup:** Jika bangunan hanya memenuhi satu atau dua dari tiga teori.
- **Rendah:** Jika bangunan tidak memenuhi ketiga teori di atas.

Tabel 5. 1 Kesimpulan Elemen yang Bertahan sebagai Focal Point

| | Prominence dan peran dalam tiap segmen | | |
|----------|---|--|---|
| | Tinggi | Cukup | Rendah |
| Segmen I |   |   |  |
| |   |   | |
| |   |  | |

| | Prominence dan peran dalam tiap segmen | | |
|------------|---|---|---|
| | Tinggi | Cukup | Rendah |
| Segmen II |  15 |   13 14   16 17   18 20 |  19 |
| Segmen III |  22 |   21 23 | |
| Segmen IV |  25 | | |
| Segmen V |  26 |  24 | |

(Analisa, 2014)







Gambar 5. 36 Focal point di wilayah penelitian
(Peneliti, 2014)

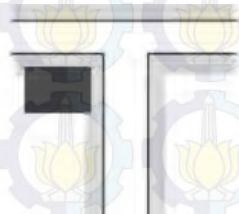
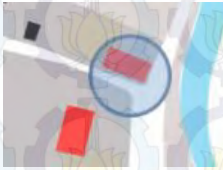







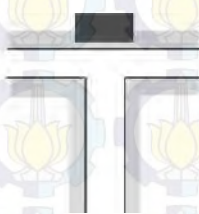


Tabel 5.1 menghasilkan 10 bangunan dengan nilai tinggi, 14 bangunan dengan nilai cukup, dan 2 bangunan dengan nilai rendah. Bangunan yang dipilih sebagai focal point atau obyek tujuan adalah yang memiliki nilai tinggi. Prominence dapat dicapai melalui ketinggian bangunan dan posisi bangunan terhadap jalan. Di mana pengamat akan mudah melihat dan diarahkan. Sepuluh bangunan yang terpilih menjadi focal point (disajikan pada Gambar 5.36) kemudian dijadikan sebagai target view dalam menciptakan pengalaman ruang dan tempat yang akan dikaji pada teknik analisa selanjutnya (serial views). Dari kesepuluh bangunan diperoleh lima bangunan merupakan bangunan cagar budaya yang telah ditetapkan pemerintah. Lima lainnya merupakan bangunan lama yang turut mendukung nilai sebuah tempat dari wilayah penelitian.

5.1.4 Hasil Analisa

Berdasarkan teknik analisa tipologi morfologi yang telah dilakukan di wilayah penelitian dengan mengetahui tipologi bentuk jalan dan *focal point* di setiap bangunan, maka dihasilkan tipologi bentuk jalan terhadap posisi bangunan sebagai *focal point*, seperti pada Tabel 5.2 antara lain sebagai berikut:

Tabel 5.2 Hasil Analisa Tipologi bentuk jalan terhadap posisi bangunan




| No | Tipologi | Aplikasi | Focal point |
|----|---|---|---|
| 1. | Jalan lurus yang diciptakan oleh blok-blok persegi yang tegas dengan posisi target di sisi samping. Pandangan terhadap target lebih mudah tercapai secara bertahap. (2 buah) |  Penarikan mundur bangunan dari ruang luar untuk memberikan jarak. |  |
| |  |  Ruang yang berhubungan satu sama lain di dalam bangunan yang dominan. |  |

| | |
|---|---|
| <p>2. Dua jalan berpotongan membentuk sudut tegak lurus. Posisi target (<i>focal point</i>) berada di salah satu sudutnya. (4 buah)</p>  | <div>   </div> <p>Penonjolan bangunan keluar dari ruang luar dengan menonjolkan menara di sudut.</p> <div>   </div> <p>Penonjolan bangunan keluar dari ruang luar dengan cara meninggikan bagian tengah dan atap yang tinggi.</p> <div>   </div> <p>Ruang luar yang dibatasi dinding-dinding bangunan.</p> <div>   </div> <p>Ruang yang diperlukan sebagai tempat untuk meletakkan bangunan utama. Ada halaman untuk mengamati.</p> |
| <p>3. Bentuk jalan T-junction dengan posisi bangunan berada tepat di depan (tusuk sate). (1 buah)</p>  | <div>   </div> <p>Bangunan utama di dalam ruang diletakkan di tengah agar makin penting arti bangunan tersebut.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>4. Bentuk jalan Y-junction dengan posisi target di salah satu sisi tikungan. (2 buah)</p> |  |  <p>Ruang-ruang luar yang berhubungan satu sama lain dalam pola tertentu. Bangunan dominan diletakkan diantara ruang yang terbentuk oleh bangunan lain.</p> |
| <p>5. Blok yang tidak berada segaris menciptakan bentuk jalan yang berbelok atau serong (deflection) dengan posisi target berada di sudut. (1 buah)</p> |  |  <p>Ruang luar yang dibatasi dinding-dinding bangunan.</p> |

(Peneliti, 2014)

5.2 Analisa Serial Views

Analisa ini bertujuan untuk mendapatkan kesan dan pengalaman ruang pada sebuah koridor jalan melalui pandangan yang berurutan. Kesan dan pengalaman ruang yang diperoleh adalah berdasarkan dari kajian pustaka yang diutarakan oleh Cullen (1961) dan McCluskey (1993). Analisa ini dilakukan dengan cara menyajikan foto dan segmentasi foto berdasarkan Kalin, Yilmaz (2012). Segmentasi foto dilakukan dengan cara membedakan properti pada tiap foto dalam bentuk siluet. Untuk memudahkan pengamatan visibilitas focal point pada alur jalan, maka ada tiga jenis arsir yang digunakan pada properti gambar: pertama adalah arsir vertikal untuk vegetasi , kedua adalah arsir horisonntal yang putus untuk permukaan jalan , ketiga adalah arsir blok hitam untuk elemen yang menjadi *focal point* , sedangkan untuk bangunan lain tanpa arsir hanya garis siluet saja. Data yang disajikan terdiri dari dua pandangan dari arah yang berlawanan. Ini disebabkan bahwa pandangan melalui oyek tidak hanya dilakukan oleh kendaraan bermotor, melainkan juga oleh pejalan kaki yang datang dari berbagai arah. Jika sebuah segmen memiliki ukuran yang panjang, maka perlu dibagi menjadi dua bagian, A dan B.

5.2.1 Segmen 1: Jalan Krembangan Barat

Tabel 5. 3 Segmen 1-A (Arah Selatan ke Utara)

Penyajian Data:



Interpretasi Data:

Segmen 1-A terdiri dari 20 *frame* dengan dua *focal point*. Jika diamati maka bentuk jalan seperti gelombang, sehingga memiliki pandangan yang selalu berubah (*changing views*). Kualitas transparansi ruang diciptakan melalui bayangan dari overstek bangunan baik pada pintu maupun jendela, dan elemen vegetasi pohon yang berada di sepanjang segmen seperti ranting-ranting pohon yang menutup sebagian bangunan *focal point*. *Focal point-1* adalah bangunan yang berada di bagian paling depan kawasan dan dapat berfungsi sebagai gerbang masuk. Pada pengamatan dari arah selatan ke utara, visibilitas *focal point-1* yang paling jelas terlihat berada pada *frame 2*. Pengunjung yang datang menggunakan kendaraan bermotor seharusnya dapat langsung mengamati sejak *frame 1*, namun pandangan terlalu menutup sebagian besar bangunan sehingga tidak tampak jelas. Bangunan *focal point-1* dapat disuguhkan visibilitasnya pada *frame 1* dan menghilang pada *frame 4*.

Bentuk jalan yang sedikit lengkung menemukan pandangan baru, yaitu *focal point-2* yang perlahan mulai terlihat pada *frame 11*. Visibilitas tertinggi berada pada *frame 15* saat pengamat berada dekat persimpangan jalan Sikatan dan jalan Krembangan barat. Pandangan selanjutnya pada *frame 18* dan *19* terlihat sedikit bagian dari *focal point-3* di jalan Merak. Namun karena intensitas dedaunan yang sangat lebat maka pengunjung tidak akan sadar bahwa di sebelah kanan jalan terdapat bangunan besar dan merupakan salah satu landmark sejarah di wilayah penelitian. Pemilihan bahan pada jalan menggunakan material aspal, sedangkan tidak ditemukan jalur pejalan kaki. Bahu jalan hanya berupa tanah dan sebagian beton.

Analisa:



- Karakter visual

Pada segmen 1-A irama bangunan tercipta melalui pengulangan atap dan deretan pohon. Potensi *focal point-1* sebagai gerbang kawasan sangat besar, namun bangunan secara visual tertutup oleh vegetasi pohon peneduh yang berkarakter gemuk. Ini ditambah dengan deretan kios pedagang kaki lima yang menempel pada bangunan. Sehingga kesadaran akan sebuah tempat sangat rendah. Agar visibilitas dapat dicapai, maka perlu adanya perubahan jenis pohon peneduh di sekitar *focal point-1* dengan bentuk yang lebih ramping, transparan, dan tinggi. Selain itu, perhatian akan ruang sebagai jarak juga perlu untuk meningkatkan kesadaran akan sebuah tempat. *Frame 7* menjelaskan bentuk jalan yang berbelok dengan lebar ruang yang berbeda, *fluctuation* (lihat halaman 28) memberikan variasi ruang agar lebih hidup.

Perjalanan menuju *focal point-2* disambut oleh deretan pepohonan yang berfungsi menjaring pandangan menuju target view, *screened vista* (lihat halaman 28). Pada segmen ini, vegetasi turut menghijaukan lingkungan, namun pemilihan jenis vegetasi harus ditentukan agar tidak menghalangi target view. Pada *frame 14* dan *15* merupakan penerapan dari *trees incorporated* (lihat halaman 29), di mana pepohonan merupakan mitra dari bangunan. Di *frame* yang sama juga merupakan penerapan *deflection* (lihat halaman 28) dimana pengamat atau pengunjung dibelokkan oleh massa bangunan dan bentuk jalan. *Frame 17* memberikan peluang pengunjung untuk dapat mengamati dari jarak yang sangat dekat pada material, tekstur, dan warnanya, *seeing in detail* (lihat halaman 28).

Untuk menjadi kota atau kawasan yang berkualitas maka kesempatan untuk berjalan kaki harus ditingkatkan. Oleh karena itu, penyediaan jalur khusus pejalan kaki yang terintegrasi sangat diperlukan. Selain vegetasi, jalur pejalan kaki yang kontinyu dapat

mengikat kawasan yang memiliki perbedaan visual bangunan.

- Karakter spasial

Dari *focal point-1* menuju *focal point-2* terdapat ruang jalan yang melebar. Ruang ini berada di persimpangan dan membentuk jalan yang serupa dengan Y-junction (frame 7). Bangunan sudut di persimpangan ini tidak memiliki keistimewaan khusus padahal seharusnya dapat memberikan kesan yang menarik pada pengamat yang datang dari arah Selatan. Penataan massa bangunan sudut untuk memberikan kesan ruang *deflection* masih rendah. Pada frame 19 dan 20 transparansi ruang dari vegetasi pohon belum mampu mendukung visibilitas *focal point-3*. Ini disebabkan oleh jenis karakter vegetasi pohon yang gemuk dengan proporsi batang yang pendek.

Dalam satu segmen perjalanan, terdapat ruang yang melebar dari perwujudan fluctuation. Kesan ini dapat digunakan sebagai ruang istirahat. Ruang istirahat tidak selalu berupa taman, namun dapat berupa ruang yang lapang dengan perabot jalan yang sederhana namun efisien.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

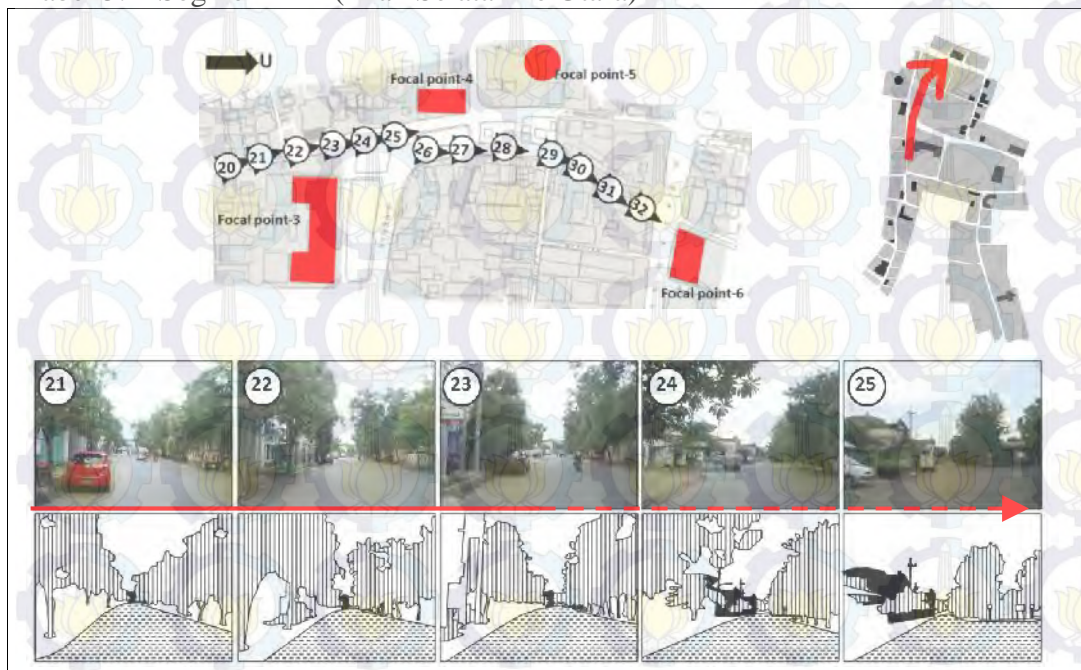
- Focal point-1 berpotensi besar menjadi gerbang kawasan dengan ruang luar sebagai jarak untuk mengamati bangunan. Ruang luar di depan bangunan focal point-1 memiliki tingkat enclosure yang cukup (dikelilingi oleh tiga bidang dinding).
- Meningkatkan kesan membelok (*deflection*).
- Masih rendahnya kualitas detail visual (material, pola, tekstur, ornamen) terutama pada bangunan focal point-2 sehingga masih kurang terasa kesan *seeing in detail*.

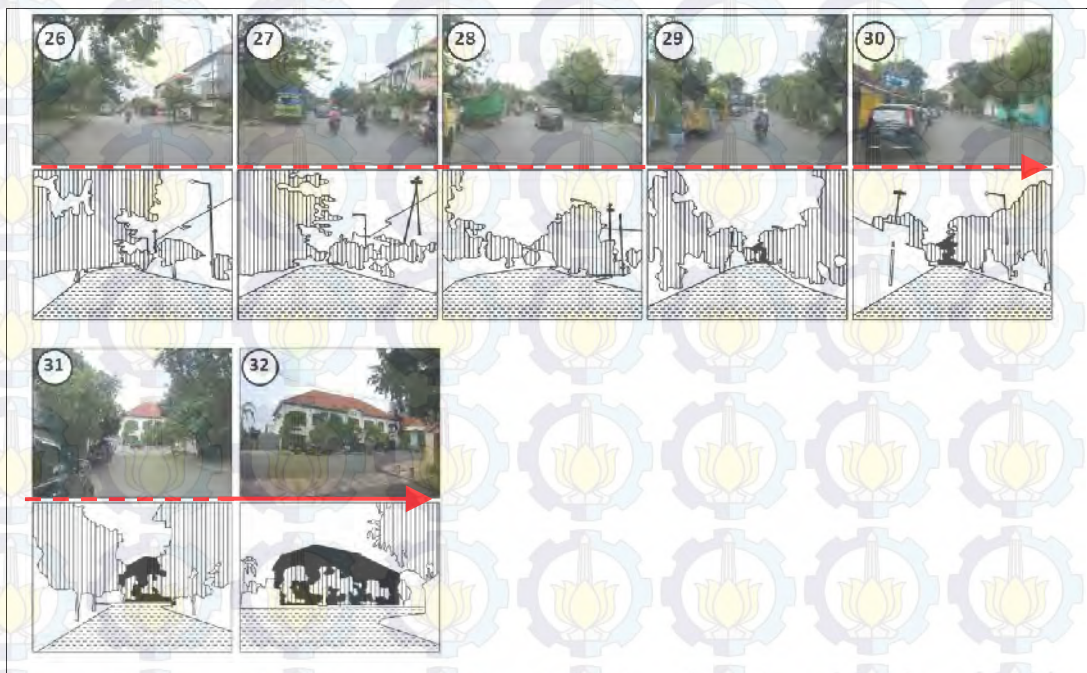
Karakter Spasial

- Skala ruang yang diciptakan normal ($D/H=1$). Namun pada beberapa bagian seperti pada bentuk jalan yang melebar tercipta skala ruang yang lebih besar ($D/H>1$).
- Vegetasi sebagai elemen pembatas ruang belum mampu memberikan visibilitas bangunan, khususnya pada *focal point-3*.
- Jarak dan massa bangunan memberikan jarak pandang dan ruang luar.
- Bentuk dan massa bangunan belum mampu menguatkan kesan membelok (*deflection*).

(Analisa, 2014)

Tabel 5. 4 Segmen 1- B (Arah Selatan ke Utara)

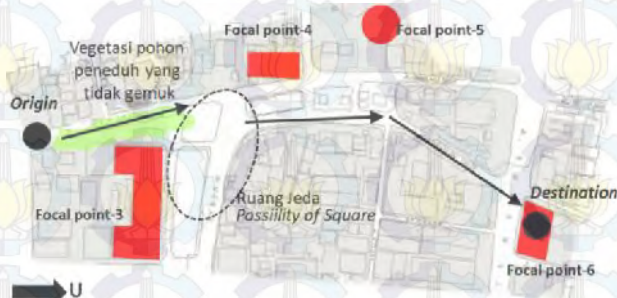




Interpretasi Data:

Segmen 1- B merupakan kelanjutan dari segmen sebelumnya, 1-A. Segmen ini terdiri dari 12 frame dengan empat *focal point*. Dilihat dari segmentasi foto maka intensitas vegetasi pohon sangat tinggi. Ruang dinaungi oleh bayangan dari pohon yang lebat di sisi kanan dan kiri jalan. Jenis vegetasi pohon yang bulat dan lebat tidak mendukung visibilitas bangunan khususnya bangunan yang berada dengan posisi sejajar dengan jalan, contohnya adalah *focal point-3*. *Focal point-3* sama sekali tidak nampak pada segmen 1-B, padahal dengan melakukan penataan jenis vegetasi pohon yang tepat dan menyediakan batas ruang yang jelas. *Focal point-4* dan 5 terletak bersebelahan namun *focal point-4* lah yang keberadaannya lebih dominan pada alur ini. Visibilitasnya tercapai pada *frame 25*. Dari *frame 25*, pengunjung menyerong menuju jalan Krembangan timur dengan *focal point-6* yang berada di *T-junction*. Pandangan menuju target mulai terlihat pada *frame 29* dan semakin jelas pada *frame 32*.

Analisa:



Karakter visual

Posisi *focal point-3* yang berada di sisi samping seharusnya dapat terlihat secara visual (material dan warnanya) jika jenis vegetasi pohon peneduh tidak gemuk dan besar. Pemilihan pohon peneduh menjadi faktor penting dalam tujuan menghadirkan kembali visibilitas bangunan lama. Berbeda dengan *focal point-3*, *focal point-4* dan 5 didukung posisinya pada sisi samping *Y-junction* membuat pandangan menuju target lebih mudah tercapai. Pandangan terus menuju ke arah utara tidak terhalang, hanya saja untuk menciptakan lingkungan yang ramah pejalan kaki, maka deretan truk yang parkir di sepanjang menuju *focal point-6* sebaiknya dipindahkan atau dialokasikan ke tempat lain.

Seluruh material jalan menggunakan aspal, tidak ditemukan penggunaan material permukaan jalan yang lain. Dengan tidak adanya perbedaan material jalan untuk kendaraan

dan pejalan kaki maka keamanan dan kenyamanan pejalan kaki tidak dapat terealisasi. Deretan vegetasi pohon yang hijau dan jalur pejalan kaki yang lebar menambahkan penciptaan kualitas sebuah tempat. Pandangan bangunan *focal point* pada frame 32 mudah ditangkap karena posisinya yang berada di ujung T-junction. Ini merupakan cara paling klasik dalam menciptakan tempat (*sense of place*).

- Karakter spasial

Pada frame 25 ruang yang melebar berpotensi untuk menjadi ruang jeda atau ruang luar publik yang berbentuk *amorphous square* (lihat halaman 15). Namun keberadaan ruang luar cenderung terpisah, yakni ruang luar milik *focal point-3* dan ruang luar milik *focal point-4* masih berdiri sendiri-sendiri. Untuk menjadikan sebuah tempat yang menjadi kesatuan, maka sebaiknya ruang luar dapat dilebur menjadi satu bagian. Ruang ini dapat berfungsi sebagai tempat berkumpul dan tempat bersosialisasi. Untuk menciptakan kesan ruang yang terhubung ini maka perlu dilakukan pengaturan ulang arah lalu lintas lingkungan.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

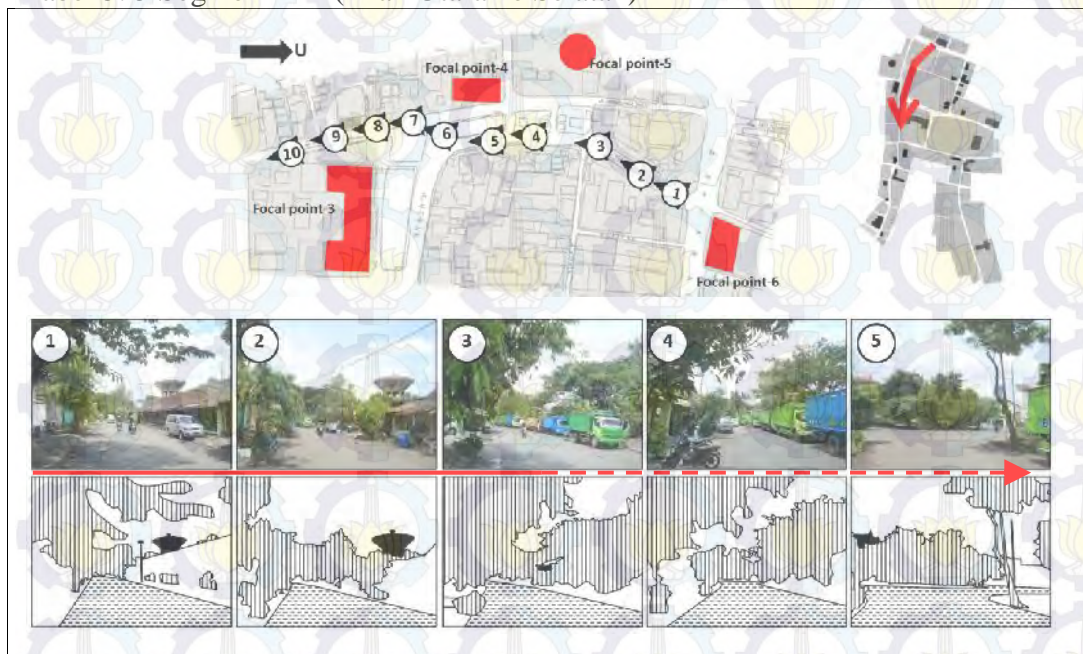
- Pandangan menuju *focal point-3* rendah karena pemilihan jenis vegetasi pohon peneduh yang gemuk dan bulat.
- Masih rendahnya kesempatan untuk berjalan kaki dengan tidak adanya jalur khusus pejalan kaki.
- Masih rendahnya kekhususan sebuah tempat (keistimewaan) dari perwujudan bangunan *focal point-4*.

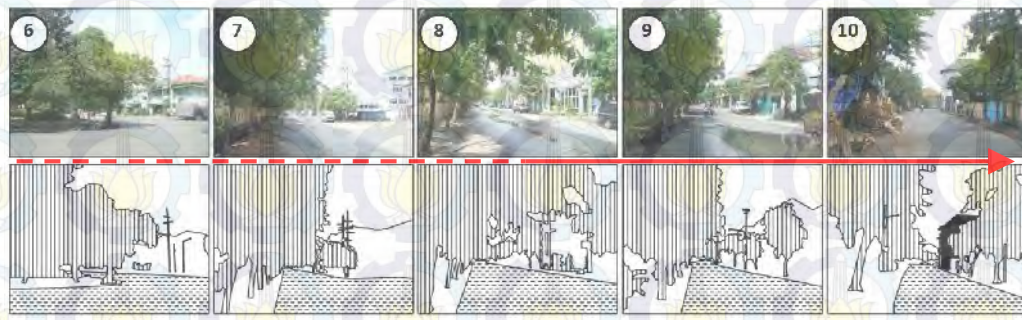
Karakter Spasial

- Terdapat pelebaran jalan di persimpangan jalan Krembangan barat dan jalan Merak yang berpotensi sebagai *square*. *Square* dikelilingi bangunan penting, yakni satu bangunan *focal point-3* yang dominan dan satu lagi bangunan *focal point-4*.
- Skala ruang yang diciptakan pada ruang luar yang berpotensi menjadi *square* adalah $D/H > 1$. Namun batas ruangnya tidak terlalu jelas.

(Analisa, 2014)

Tabel 5. 5 Segmen 1- B (Arah Utara ke Selatan)



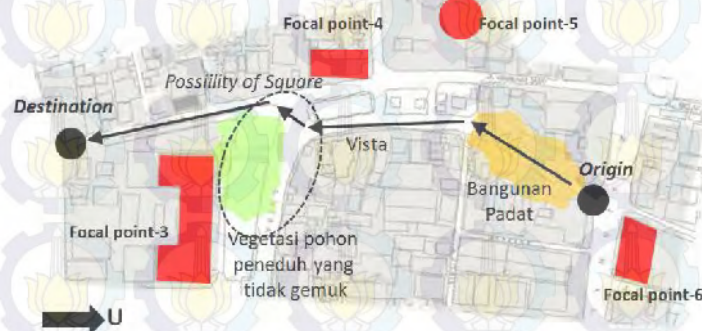


Interpretasi Data:

Pandangan serial dari arah utara ke selatan pada segmen ini memiliki total *frame* yang jauh lebih sedikit dibandingkan dengan pandangan serial dari arah selatan ke utara. Jumlah ini disebabkan oleh identiknya sebuah pandangan serial, sehingga *frame* perlu dieliminasi. Segmen 1-B terdiri dari 10 *frame* dengan empat *focal point*. *Frame* 1 hingga 5 merupakan pandangan serial di jalan Krembangan Timur di mana visibilitas dari menara air sangat terlihat jelas, khususnya pada *frame* 2. *Frame* 3 memperlihatkan sedikit bagian dari *focal point-4* yang tertutup dedaunan. Pandangan dari arah ini tidak dapat diamati oleh pengendara kendaraan bermotor, karena hanya memiliki satu arah lalu lintas. Kualitas transparansi ruang diciptakan melalui elemen vegetasi pohon yang dominan dalam koridor jalan. Namun lingkungan yang teduh tidak dilengkapi dengan jalur pejalan kaki yang layak.

Pada pengolahan data yang menggunakan segmentasi material, bagian atap dan kemuncak *focal point-3* terlihat di *frame* 5. Walaupun terlihat bagian atas atap dan kemuncaknya, namun pada foto berwarna tidak tampak jelas visibilitasnya. Ini disebabkan oleh jenis vegetasi pohon peneduh yang gemuk dan bulat menutup bagian badan bangunan. Dari *frame* 5, pengamat dibelokkan menuju jalan baru di *frame* 6. Intensitas vegetasi pohon sangat tinggi dari *frame* 6 sampai *frame* 9, hingga akhirnya pengamat menemukan bagian dari *focal point-2* di *frame* 10. Seluruh material jalan menggunakan aspal, material lain seperti paving stone berada di jalur pejalan kaki di depan *focal point-3* dan taman di depan *focal point-4*.

Analisa:



Karakter visual

Pandangan dari arah Utara ke Selatan yang terlihat jelas hanya *focal point-5* dan 3. *Focal point-5* merupakan menara yang menjulang dan dominan sebagai penyambut, *isolation* (lihat halaman 30) dalam satu lingkungan juga merupakan hasil karya seni, *building as sculpture* (lihat halaman 29). Setelah titik origin, deretan bangunan yang padat kemudian menciptakan ruang yang lapang, *vistas* (lihat halaman 30). *Vistas* seharusnya mampu menciptakan tampilan yang menyenangkan pada *focal point-3*. Visibilitasnya dapat tercapai secara jelas jika jenis vegetasi pohon peneduh diubah dari bentuk bulat dan gemuk menjadi bentuk ramping dan transparan. Segmen ini memiliki elemen vegetasi pohon yang dominan, namun sebaiknya vegetasi tidak seluruhnya menutupi bagian bangunan. Pemilihan jenis vegetasi dapat menciptakan kesan yang berbeda-beda dan dapat dibuat menyatu dengan perabot jalan. Material jalan yang berbeda antara jalur pejalan kaki dan kendaraan dapat berfungsi sebagai pembatas ruang.

- Karakter spasial

Massa bangunan pada serial views ini tidak dominan, yang dominan justru vegetasi pohon di sepanjang alur jalan. Ruang yang lapang dan lebar pada *possibility of square* dapat tercipta lebih dramatis saat deretan bangunan sebelumnya (frame 1 hingga 4) dibuat lebih padat sehingga vista menuju *focal point-3* dapat lebih terasa. Pada *frame 5* kumpulan vegetasi pohon yang rindang menjadi pusat perhatian dari pandangan arah utara dan sekaligus menghalangi alur jalan selanjutnya. Posisinya sebagai *closed view* berpotensi untuk diolah menjadi sesuatu yang menarik, misalnya seperti membuka visibilitas focal point-3 dari vegetasi yang berkarakter gemuk dan bulat.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

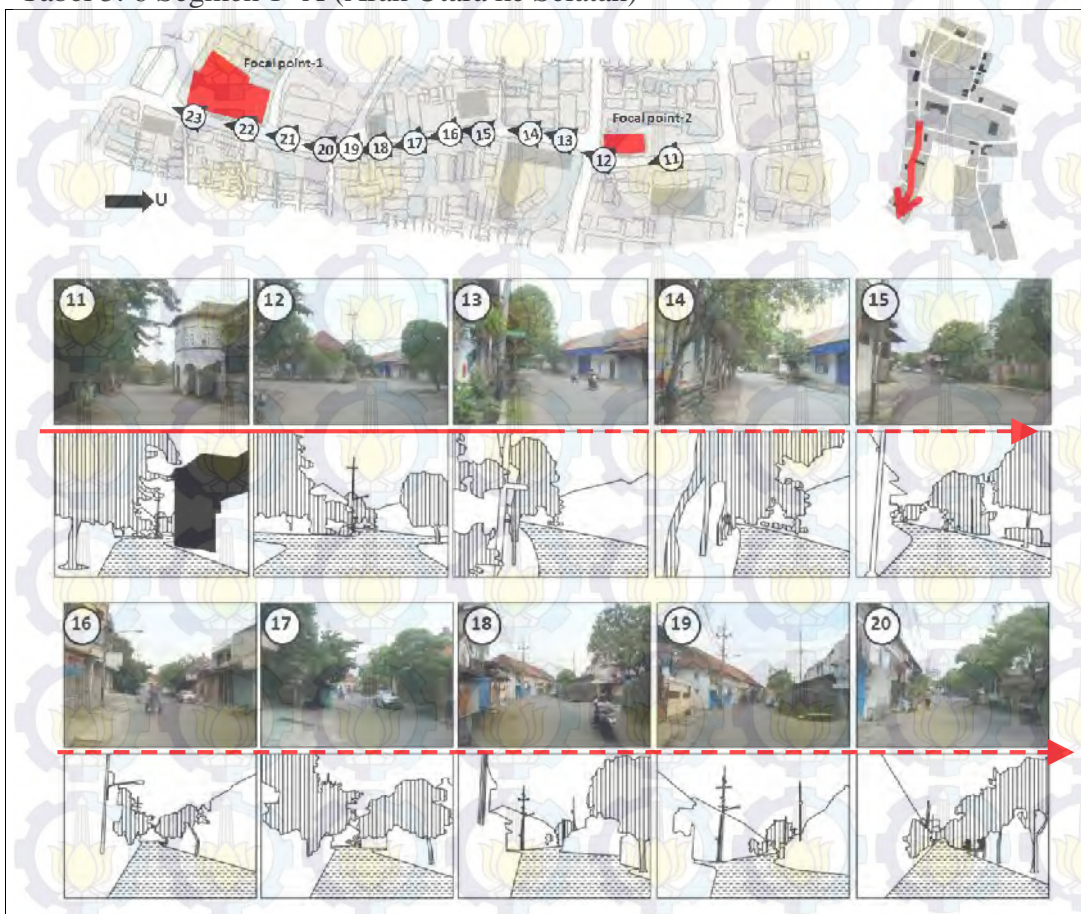
- Visibilitas *focal point-3* rendah pada arah pandang ini karena pemilihan jenis vegetasi pohon peneduh yang gemuk dan bulat.
- Keunikan terdapat pada visibilitas *focal point-5* yang hanya dapat ditangkap pada alur ini, sehingga penataan massa bangunan tidak boleh menghalangi vision ini.

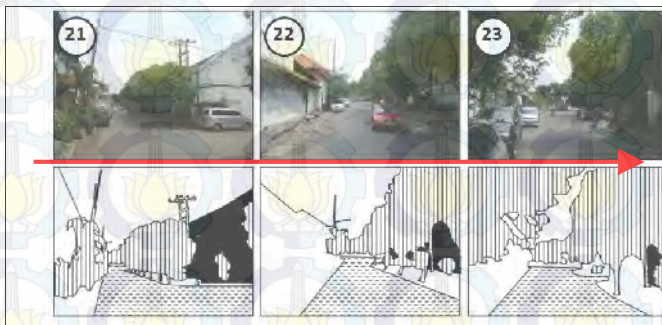
Karakter Spasial

- Massa bangunan sebelum menuju daerah *possibility of square* kurang menciptakan permainan ruang, sehingga kesan perubahan ruang yang dramatis yang diperoleh rendah.
- Skala ruang yang diciptakan pada ruang luar yang berpotensi menjadi square adalah $D/H > 1$. Namun batas ruangnya tidak terlalu jelas.
- Ruang luar di antara *focal point* tidak mampu menciptakan enclosure yang kuat.

(Analisa, 2014)

Tabel 5. 6 Segmen 1- A (Arah Utara ke Selatan)





Interpretasi Data:

Pada segmen ini memiliki 13 *frame* foto dan memperlihatkan 2 *focal point*. Pandangan pada segmen ini hanya dapat diamati oleh pejalan kaki di mana pejalan kaki melihat jelas bagian bangunan dari *focal point-2* yang menjorok ke bahu jalan. Pejalan kaki yang berjalan di tepi tampak akan menembus *colonnade* pada *focal point-2*. Bentuk bangunan dengan *colonnade* seperti ini tidak dijumpai di bangunan lain. Setelah visual tertangkap pada *frame* 11 pengamat akan menemukan sebuah persimpangan yang baru saat mendekat. Berbeda dengan pandangan yang ditangkap dari arah Selatan ke Utara, pada *frame* 18 dan 19 pandangan dari arah Utara ke Selatan tidak terlihat ruang yang melebar.

Pandangan menuju *focal point-1* sedikit terlihat pada *frame* 20 dan lebih jelas pada *frame* 21. *Focal point-1* berpotensi sebagai penanda masuk menuju kawasan, sehingga secara visual harus mudah ditangkap. Kualitas transparansi ruang diciptakan melalui elemen vegetasi pohon yang membatasi antara ruang publik (jalan utama permukiman) dengan ruang yang lebih privat. Jika diamati dari *frame* 18 hingga 22, vegetasi pohon hanya ditemukan di salah satu sisi jalan. Sisi jalan lain adalah deretan bangunan dengan garis sempadan 0 meter. Sehingga didapatkan kesan padat dalam sebuah lingkungan. Permukaan jalan menggunakan aspal, sedangkan bahu jalan terkadang masih bermaterialkan tanah, adakalanya menggunakan penutup beton. Penutup beton pada bahu jalan kurang baik, karena permukaannya cenderung tidak rata satu sama lain. Sehingga sedikit membahayakan pejalan kaki.

Analisa:



- Karakter visual

Bangunan yang berada di selatan *focal point-2* (ditandai dengan tanda lingkaran putus-putus) memiliki potensi yang besar untuk dijadikan *focal point* dari pandangan arah Utara ke Selatan. Bangunan ini merupakan penerapan dari elemen townscape *Closure* (lihat halaman 28). Setelah jalan dibelokkan dan dihalangi oleh *closure*, terlihat pada sisi kiri jalan sangat kurang akan vegetasi dan kualitas transparansi ruang. Pembayangan dan naungan pada sisi ini perlu ditingkatkan untuk menciptakan kualitas fisik.

Pandangan pada *focal point-1* pada arah ini (Utara ke Selatan) lebih jelas jika dibandingkan dengan pandangan dari arah sebaliknya. Namun bangunan *focal point-1* tampak terlihat sedikit lalu menghilang karena vegetasi pohon peneduh yang gemuk. Ini diperlukan penataan vegetasi yang tepat pada area sekitar *focal point-1* sehingga visibilitas dan kenyamanan dapat tercapai keduanya.

- Karakter spasial

Skala ruang yang diciptakan pada alur jalan ini adalah normal ($D/H=1$), namun dalam

skala ruang yang normal belum mampu menciptakan lingkungan yang baik disebabkan oleh tidak tersedianya jalur khusus pejalan kaki dalam lalu lintas yang ramai dengan kecenderungan kendaraan melaju kencang. Massa bangunan belum mampu meningkatkan pengalaman ruang dan belum mampu menguatkan tingkat *enclosure*.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

- Masih rendahnya detail visual pada bangunan focal point-2, padahal bentuk bangunan yang menjorok ke bahu jalan dapat menjadi elemen townscape yang menarik.
- Kualitas transparansi vegetasi juga perlu ditingkatkan pada bagian tengah koridor jalan. Dan perlu dilakukan penataan jalur pejalan kaki yang terintegrasi secara visual.

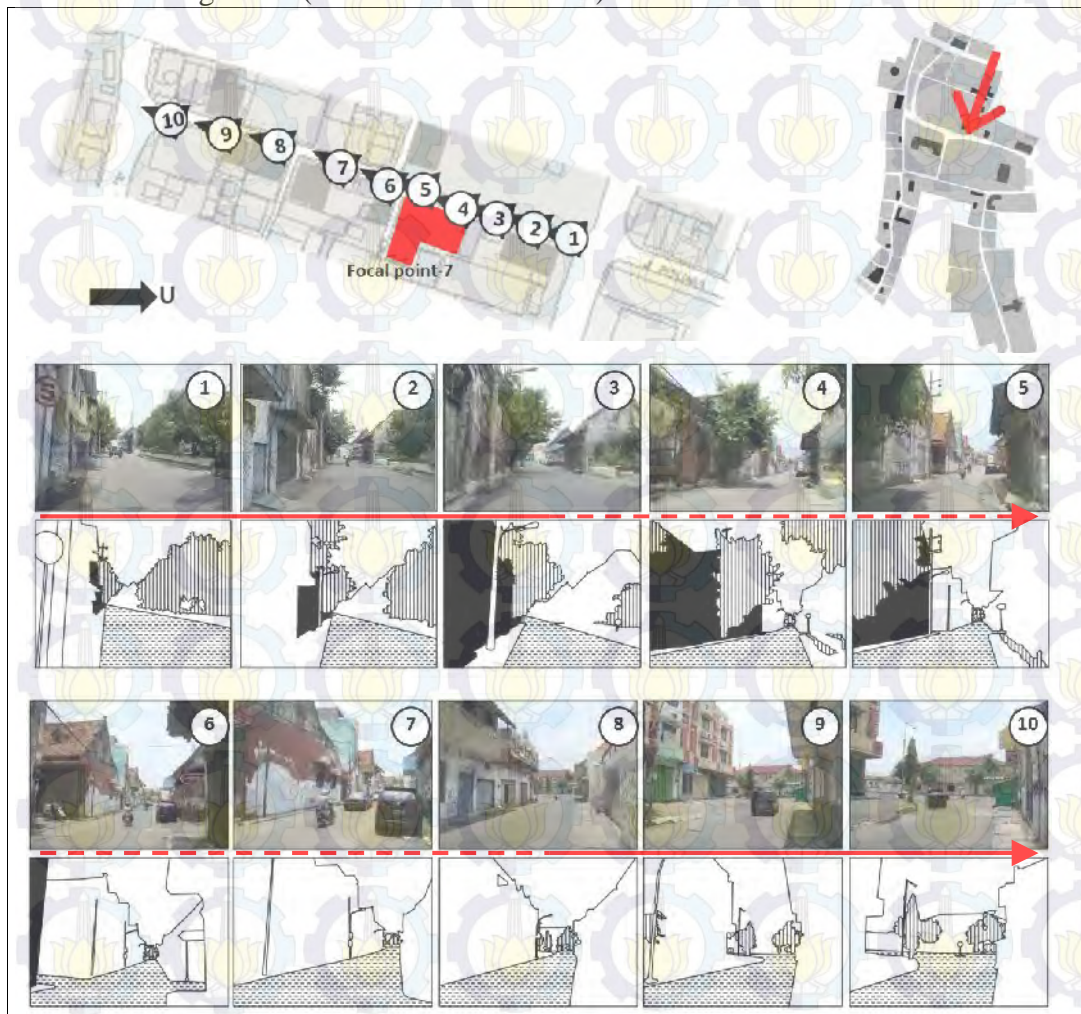
Karakter Spasial

- Pengolahan massa dan ketinggian (volume ruang terhadap permukaan lantai) pada persimpangan yang terdapat *focal point* masih sangat rendah.
- Skala ruang cenderung sama dari awal frame hingga akhir frame.

(Analisa, 2014)

5.2.2 Segmen 2: Jalan Branjangan

Tabel 5. 7 Segmen 2 (Arah Utara ke Selatan)



Interpretasi Data:

Jalan Branjangan merupakan segmen yang paling pendek diantara lima segmen wilayah penelitian dengan satu *focal point*. Gambar di atas menunjukkan 10 *frame* pandangan dari arah utara ke selatan. *Focal point-7* sangat mudah diamati dan dirasakan karena memiliki *prominence* yang tinggi dalam koridor jalan. Bangunan ini mulai terlihat sejak *frame* 1 dan berangsur semakin jelas pada *frame* 4. Walaupun visibilitas bangunan tercapai pada *frame* 4, namun vegetasi liar yang lebat menghalangi pandangan dengan cara yang tidak tepat. Selain itu permukaan dinding bangunan yang rusak dan elemen bangunan yang hilang (pintu jendela) makin menghilangkan kualitas sebuah tempat. Kualitas transparansi melalui vegetasi dapat diamati hanya pada *frame* 1 hingga 5. Sedangkan pada *frame* 6 hingga 10 vegetasi sangat rendah, bayangan hanya tercipta melalui overstek namun tidak maksimal. Tidak ditemukan elemen yang menarik pada *frame* 9 dan 10 sebagai ujung jalan dan *T-junction* dengan jalan Cendrawasih, padahal di sini sangat berpotensi untuk diletakkan elemen penanda yang menarik. Bentuk jalan Branjangan cenderung lurus sehingga hanya menciptakan satu karakter tempat yang menerus.

Analisa:



- Karakter visual

Posisi *focal point-7* mudah diamati karena memiliki *prominence* yang tinggi di dalam koridor. Potensi ini seharusnya didukung dengan wajah bangunan yang baik sehingga obyek yang ditangkap oleh mata pengamat meninggalkan kesan baik. Pengembalian wajah asli pada bangunan ini ditambah dengan meningkatkan kualitas transparansi ruang akan meningkatkan kualitas tempat. Tidak hanya bangunan *focal point-7* yang harus dikembalikan wajah aslinya, namun juga sederet bangunan dua lantai lainnya. Pada segmen ini dapat ditingkatkan kesan kepadatan dan aktifitas yang meluap dari dalam bangunan, *viscosity* (lihat halaman 27).

Pada bagian menuju titik destination yang berupa T-junction, seharusnya dapat dikembangkan sebagai elemen yang menarik. Ini disebabkan oleh bentuk jalan yang lurus dari titik *origin* hingga *destination*, sehingga obyek yang berada jauh di depan mudah tertangkap. Elemen yang menarik dapat berupa bangunan, vegetasi, maupun sebuah ruang terbuka.

- Karakter spasial

Skala ruang yang diciptakan cukup intim, dengan ketinggian bangunan sekitar 2 lantai dan jalan yang tidak terlalu lebar. Namun, keintiman ini dirusak oleh arus lalu lintas yang cukup ramai (bus kota pun melalui jalan ini). Sesuai dengan pola penggunaan lahan pada RDTRK Surabaya, koridor ini difungsikan sebagai perdagangan. Ditambah lagi tidak jauh dari koridor terdapat pusat perdagangan seperti Jembatan Merah Plaza dan dikelilingi oleh perkantoran. Hal ini memberikan potensi besar koridor untuk menjadi koridor perdagangan dengan deretan toko yang bebas kendaraan bermotor. Toko dan rumah makan dapat diletakkan di koridor ini untuk memenuhi kebutuhan karyawan yang bekerja di area sekitar koridor.

Building setback juga menjadi salah satu perhatian dalam menciptakan kemenerusan ruang. Karakter dari koridor ini adalah memiliki *building setback* 0 meter. Namun pada sisi paling utara terdapat bangunan yang menjorok ke dalam dengan halaman yang luas untuk kebutuhan parkir. Halaman parkir ditanami dengan pepohonan yang rindang (terlihat pada *frame* 1 hingga 3). Namun usaha ini kurang berhasil dalam menciptakan kemenerusan ruang koridor. Sehingga koridor yang seharusnya memiliki satu garis sempadan, menjadi hilang.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

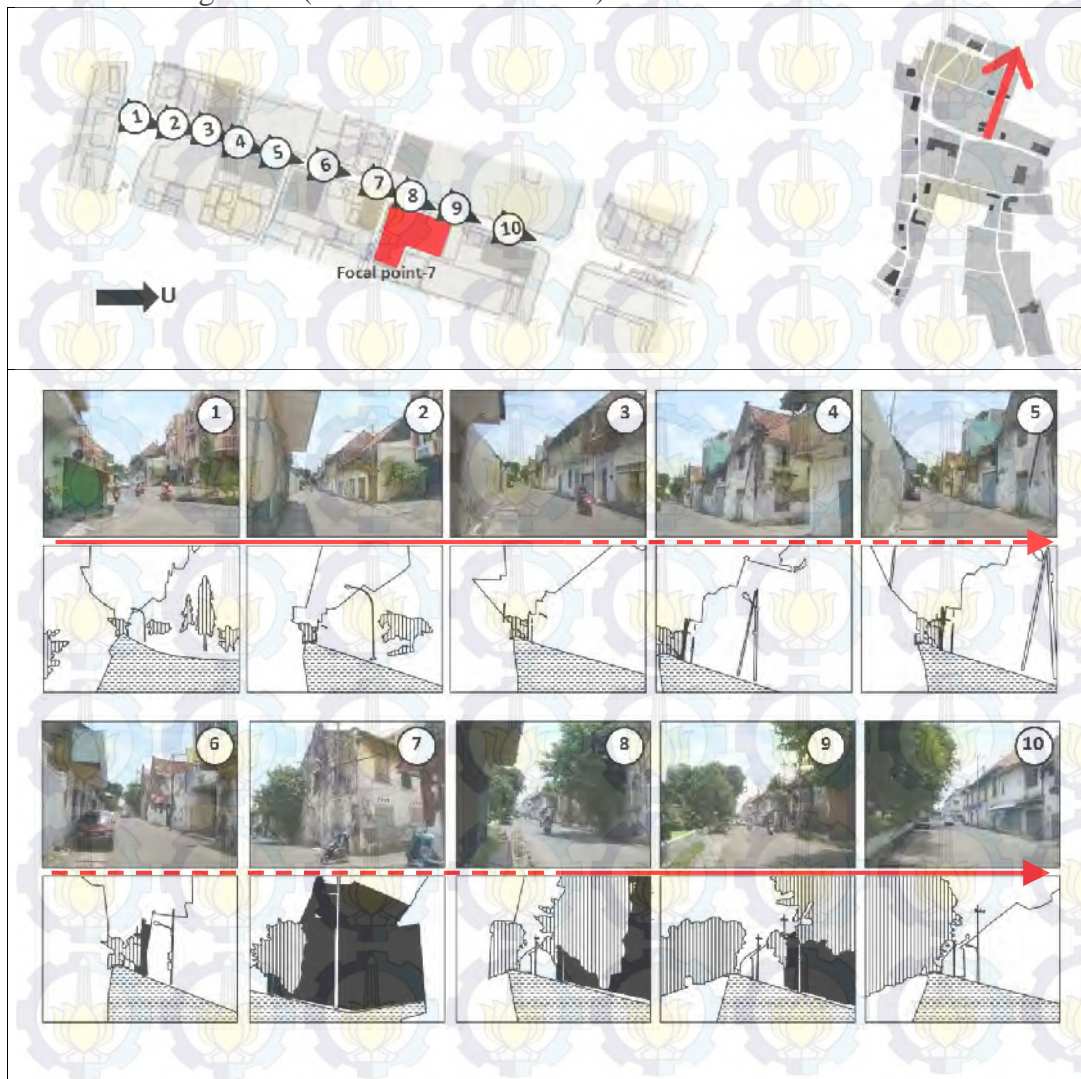
- *Focal point-7* mudah diamati karena memiliki prominence yang tinggi. Visibilitas yang tinggi tidak didukung dengan wajah bangunan yang baik. Tidak hanya *focal point-7* yang berpotensi untuk dikembalikan wajah aslinya, tapi hampir sepanjang koridor wajahnya telah memudar.
- Bangunan yang kusam dan rusak menyebabkan kualitas visual menurun.
- Rendahnya elemen yang menarik pada *T-junction* antara jalan branjangan dengan jalan cendrawasih.

Karakter Spasial

- Alih fungsi bangunan pada koridor dapat menghidupkan koridor ini dengan menyesuaikan peruntukan lahan sesuai RDTRK (Perdagangan).
- Skala ruang yang intim tercipta karena perbandingan antara ketinggian bangunan dan jarak antar bangunan.
- Meningkatkan kesan intim dengan cara menambah ketinggian bangunan 2-3 lantai.
- Hilangnya kesan kemenerusan ruang pada ujung utara jalan branjangan.

(Analisa, 2014)

Tabel 5. 8 Segmen 2 (Arah Selatan ke Utara)



Interpretasi Data:

Pada alur ini, *focal point-7* dapat diamati utuh pada *frame 7*, karena terlihat dua sisi bangunannya. Ini disebabkan oleh jalan kecil (jalan permukiman) yang memberikan celah ruang untuk melihat sisi samping bangunan. Pandangan ini hanya dapat diamati oleh pejalan kaki karena kendaraan bermotor selalu membelakangi arah pandang ini. Dari *frame 1* hingga 5 tidak ditemukan elemen yang menarik. Yang tertangkap oleh mata pengamat hanya deretan bangunan dengan vegetasi yang sangat minim. *Focal point* baru terlihat pada *frame 6* kemudian sedikit demi sedikit tampak utuh. Pandangan terhadap *focal point* sedikit terhalang oleh vegetasi liar yang menempel pada bangunan dan berukuran sangat besar (*frame 8*).

Pada *frame 9* dan 10 merupakan *frame* yang memiliki naungan yang paling tinggi melalui vegetasi pohon di deret sebelah kiri. Naungan dari vegetasi pohon merupakan wujud dari kualitas transparansi ruang. Dilihat dari bentuk jalan dan tipe ruangnya, sebenarnya koridor ini memiliki kesan ruang yang intim dan nyaman untuk dilalui pejalan kaki. Namun intensitas kendaraan yang tinggi dan masih banyak elemen yang harus dibenahi pada segmen ini khususnya dari segi fisik dan penggunaan bangunan menyebabkan hilangnya ruh pada koridor jalan ini.

Analisa:



- Karakter visual

Bangunan *focal point-7* dapat terlihat lebih jelas karena tertangkap dari dua sisi jalan. Dengan kata lain, sudut bangunan adalah pertemuan antara jalan branjangan dengan jalan mliwis. Sisi sudut ini sangat berpotensi untuk dikembangkan dan ditingkatkan melalui perbaikan dan perawatan fisik. Deretan jendela yang ditutup oleh dinding dapat dikembalikan pada bentuk aslinya dengan sekaligus memberikan fungsi baru pada bangunan. Sehingga *focal point* dapat tertangkap dengan baik.

Seluruh permukaan jalan menggunakan material aspal dengan tekstur halus. Jalan tidak memiliki pola tertentu sehingga tidak ada hal yang menarik yang terdapat pada karakter visual jalan. *Stret furniture* yang menarik juga tidak ditemukan untuk meningkatkan kualitas tempat. Padahal seharusnya perabot jalan (*street furniture*) dapat diterapkan menyatu dengan lingkungan. Material permukaan jalan dengan tekstur kasar dibutuhkan untuk memperlambat pergerakan sehingga pengamatan pada bangunan dan ruang akan lebih baik. Bentuk jalan tidak terlalu lebar dengan bangunan yang bersifat *inside-outside* (lihat halaman 12).

- Karakter spasial

Bentuk jalan yang lurus dengan material aspal menciptakan pergerakan kendaraan bermotor yang tinggi. Perlu perhatian pada penataan arus lalu lintas agar intensitas kendaraan bermotor dapat dikurangi atau bahkan ditiadakan. Selain penataan arus lalu lintas, diperlukan penataan fisik, infrastruktur, dan rencana penggunaan bangunan untuk meningkatkan kualitas spasial kawasan. Deretan bangunan setelah titik *origin* sangat kurang dalam nilai kualitas transparansi ruang, khususnya untuk vegetasi. Kualitas transparansi ruang hanya diciptakan melalui permainan overstek yang sangat minim. Sehingga tidak tercipta naungan, atau permainan tiga dimensi ruang. Permainan bayangan pada bangunan dapat menarik perhatian pengamat pada bangunan. Koridor jalan branjangan tidak memiliki ruang jeda sehingga pejalan kaki tidak dapat memiliki kesempatan untuk mengamati bangunan dan merasakan ruang dengan baik.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

- Rendahnya kualitas visual (permukaan bangunan, material, tekstur, dan detail) pada bangunan *focal point-7* menyebabkan turunnya kualitas visual bangunan.
- Kesan ruang yang intim seharusnya menciptakan lingkungan yang hidup dan akrab antara bangunan dengan pengamat. Namun karena tingginya intensitas kendaraan bermotor, keakraban ruang menjadi hilang.
- Rendahnya kualitas fisik bangunan menyebabkan pengamat tidak tertarik mengamati bangunan.

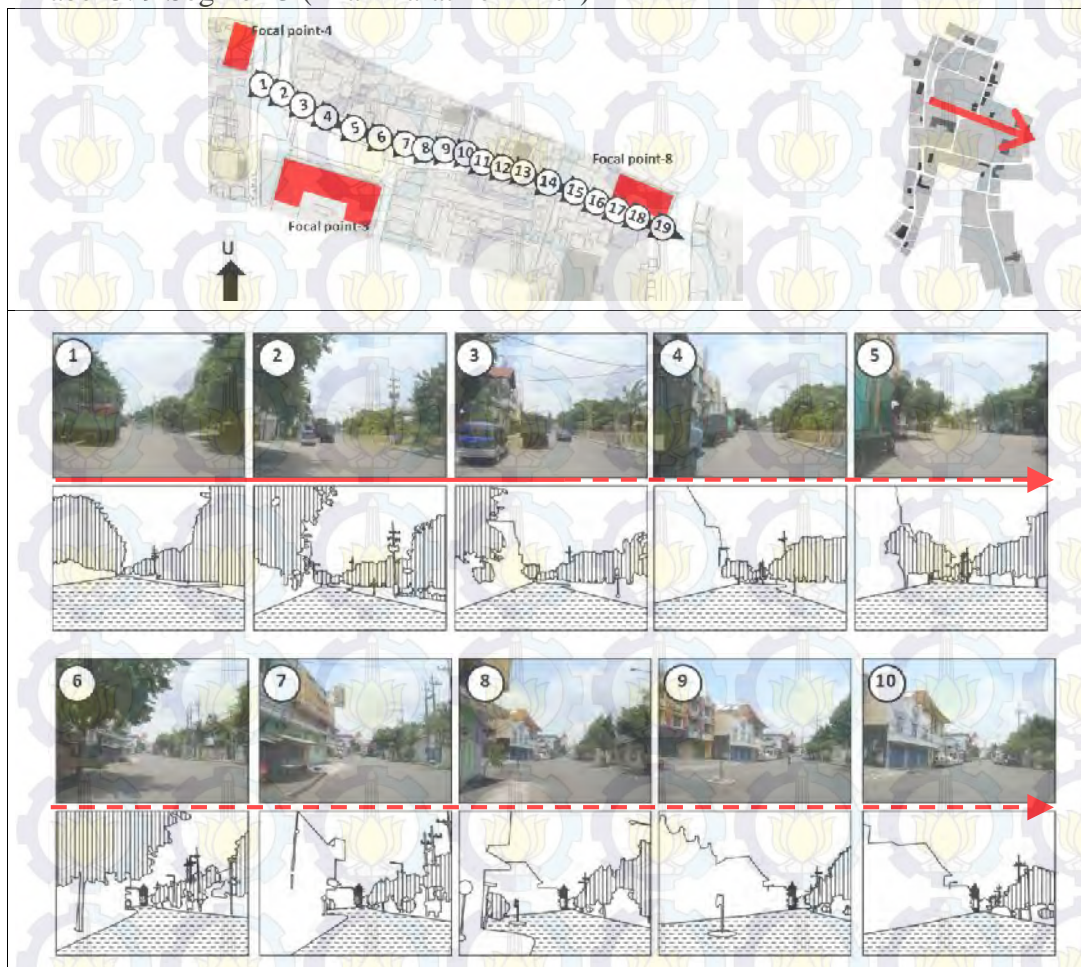
Karakter Spasial

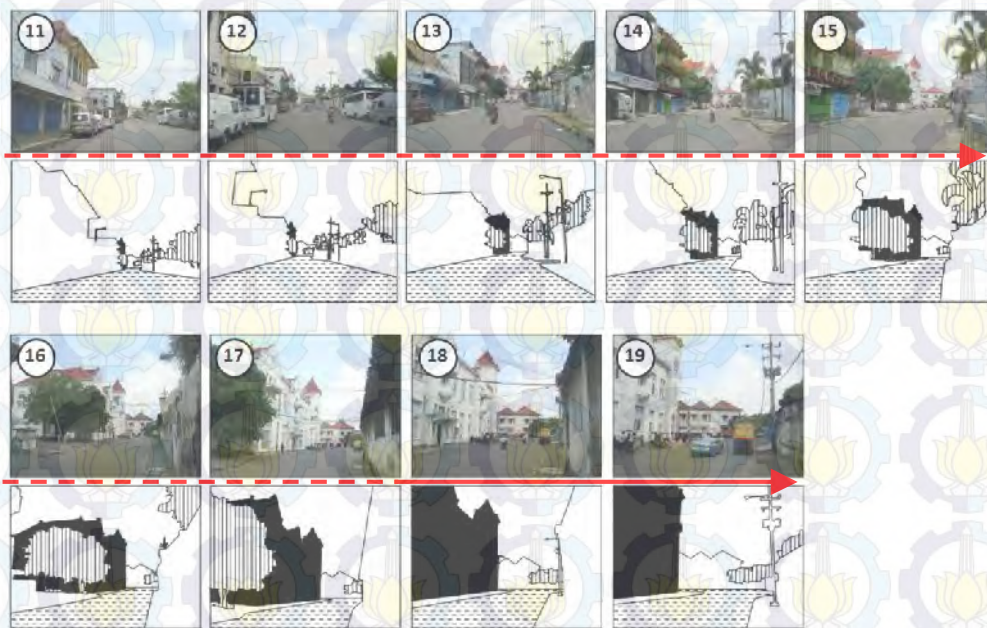
- Tidak adanya kesempatan pengamat untuk menikmati bangunan yang ada pada koridor jalan branjangan. Ini disebabkan oleh tingginya intensitas kendaraan bermotor di koridor. Perlu dilakukan penataan arah lalu lintas baru untuk mendukung dalam menghidupkan kembali koridor sebagai kawasan niaga.
- Perlunya menguatkan kesan intim pada koridor melalui skala ruang dan aktifitasnya.

(Analisa, 2014)

5.2.3 Segmen 3: Jalan Merak – Jalan Cendrawasih

Tabel 5. 9 Segmen 3 (Arah Barat ke Timur)



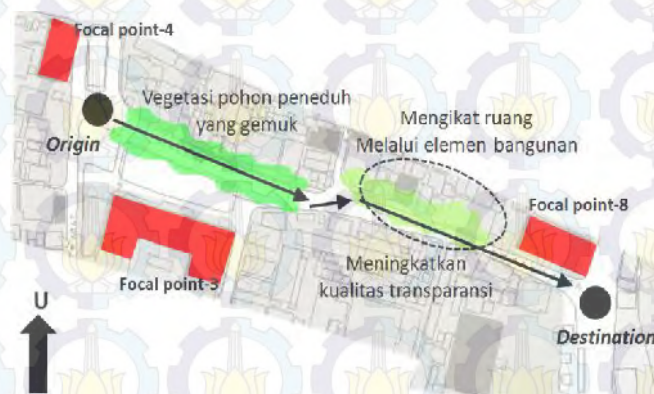


Interpretasi Data:

Segmen 3 pandangan arah Barat ke Timur terdiri dari 19 frame dengan tiga *focal point*. Dua *focal point* merupakan bagian dari segmen 1. Bentuk jalan pada segmen ini tidak lurus melainkan sedikit berbelok di bagian tengah koridor. Sehingga setidaknya memiliki dua cerita yang berbeda. Kualitas transparansi ruang diciptakan melalui vegetasi dan overstek bangunan. Pada frame 1 hingga frame 5, pandangan terhadap *focal point-3* tidak dapat tercapai karena memiliki garis sempadan yang dalam. Yang tertangkap pada frame awal ini adalah deretan vegetasi yang lebat di sepanjang koridor.

Focal point-8 yang berada di ujung timur mulai sedikit tertangkap pada frame 6 melalui bagian menaranya. Visibilitas *focal point-8* mulai makin jelas pada frame 15 walaupun beberapa bagian tertutup oleh vegetasi. Menara diletakkan di sudut bangunan sebagai titik orientasi visual. Pada frame 16 vegetasi nampak menghalangi obyek bangunan *focal point-8*. Bangunan dengan garis sempadan 0 meter mudah diamati keserasian dalam proporsi dan irama antara satu bangunan dengan lainnya. Wajah bangunan pada koridor ini sangat beragam baik dari jenis atap, garis kornis bangunan, material, dan warnanya.

Analisa:



- Karakter visual
Bentuk jalan yang berbelok di bagian tengah membagi segmen menjadi dua cerita yang berbeda, sisi timur dan sisi barat. Pada sisi barat, pandangan terhadap *focal point-3* tidak tertangkap karena *building setback*-nya. Ini merupakan perwujudan dari *recession* (lihat halaman 28), penarikan mundur bangunan sebagai ruang jarak pandang. Berbeda dengan sisi barat, pada sisi timur sangat sedikit dijumpai vegetasi pohon. Untuk mengikat koridor ini

maka diperlukan vegetasi dengan jenis yang sama. Selain itu, kualitas transparansi ruang juga perlu ditingkatkan baik melalui pembayangan pada bidang bangunan maupun pada vegetasi yang dipilih.

Keberagaman wajah bangunan pada koridor sisi timur perlu dibuat elemen pengikat sehingga keserasian dapat dirasakan. Elemen pengikat ini dapat diambil dari salah satu elemen bangunan yang bertahan di dalam koridor atau elemen dari bangunan *focal point*-8. Selain dari bangunan, elemen pengikat dapat berupa pengulangan jenis vegetasi yang sama maupun jalur pejalan kaki yang memiliki material yang sama. Pada *frame* 16 dan 17, tampak vegetasi yang menghalangi visibilitas focal point-8. Ini merupakan penerapan dari Closure (lihat halaman 28). Bagian yang ditutupi dapat menimbulkan efek psikologis pada pengamat.

Penggunaan jalur pejalan kaki yang parsial menimbulkan ketidak-efektifan sehingga pejalan kaki harus naik turun dan cenderung lebih memilih berjalan di jalan aspal. Perlu diadakan jalur pejalan kaki yang terintegrasi yang menghubungkan titik satu dengan titik lainnya. Tekstur yang keras dapat diletakkan di titik persimpangan, pada koridor ini adalah *T-junction* dengan jalan branjangan. Tekstur kasar bertujuan untuk memperlambat kecepatan kendaraan bermotor dan memberikan tanda akan batas suatu zona, *punctuation* (lihat halaman 28).

- Karakter spasial

Ruang luar di depan bangunan *focal point*-3 bersifat tidak publik. Padahal potensi dijadikan sebagai ruang milik publik cukup besar. Ruang luar ini dapat terhubung dengan taman di jalan Krembangan Timur, yaitu ruang luar di depan bangunan *focal point*-4. Ruang luar dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang bermacam-macam. Skala ruang yang tidak terlalu intim, cenderung normal ($D/H=1$), tidak terlalu memberikan pengaruh yang besar pada kemenerusan ruang. Kemenerusan ruang pada koridor ini dapat diciptakan melalui vegetasi pohon yang diletakkan dalam satu garis sejajar.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

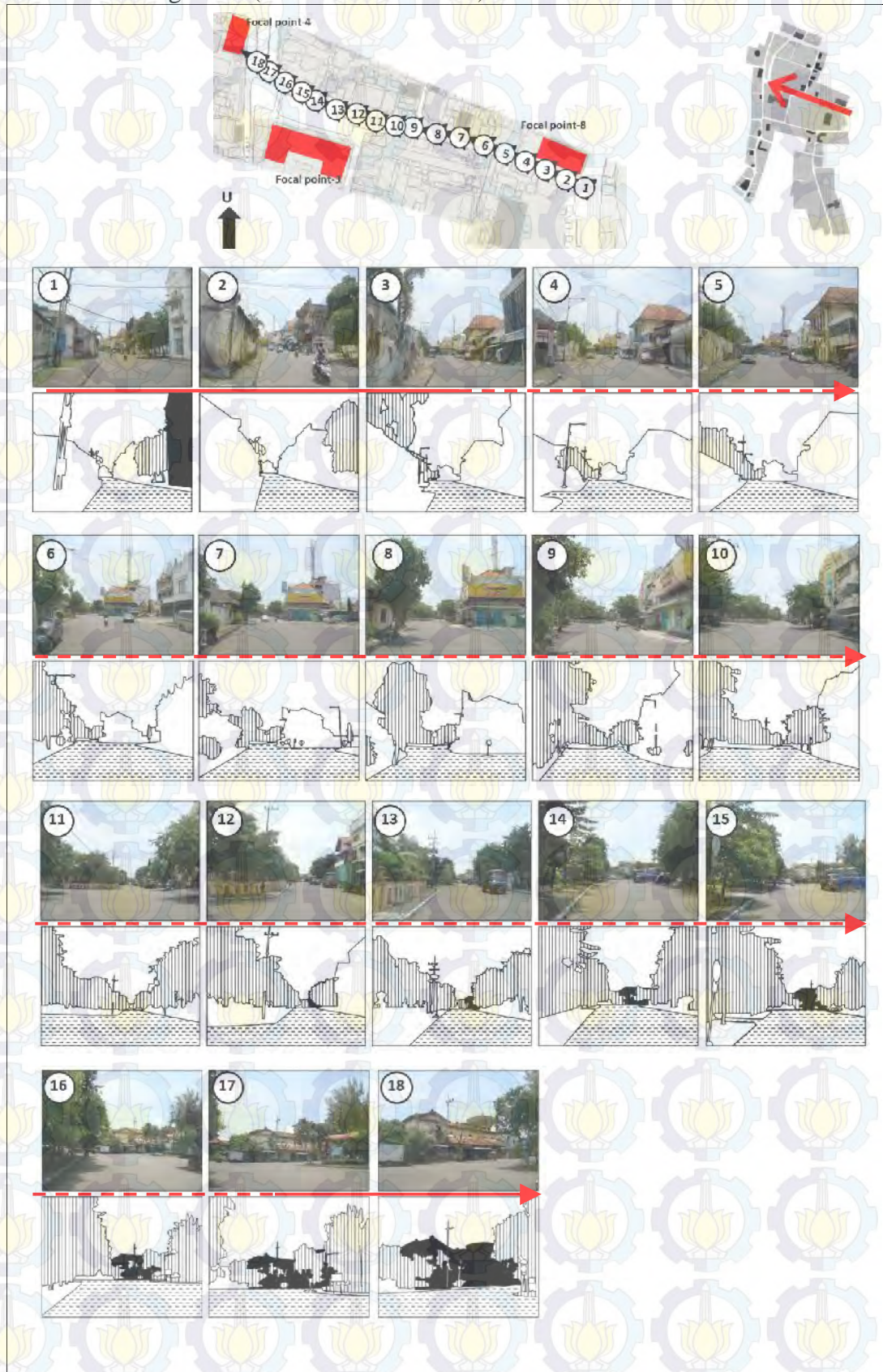
- Masih rendahnya penataan bangunan sudut untuk menjadi pendukung *focal point* kawasan.
- Beragamnya wajah bangunan pada sisi timur dapat diikat secara visual menggunakan jenis vegetasi yang sama atau material permukaan jalur khusus pejalan kaki yang sama.

Karakter Spasial

- Ruang luar masih bersifat privat dan tidak dapat dinikmati oleh publik.
- Skala ruang yang normal ($D/H=1$) tidak terlalu memberikan pengaruh yang besar pada kemenerusan ruang lewat garis bangunan yang sama.
- Ruang luar di depan *focal point*-3 tidak terasa tingkat enclosurenya walaupun batas ruangnya jelas.

(Analisa, 2014)

Tabel 5. 10 Segmen 3 (Arah Timur ke Barat)

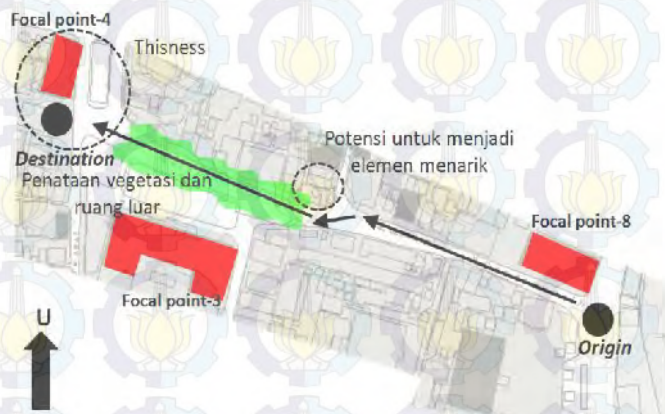


Interpretasi Data:

Pandangan dari arah Timur ke Barat terdiri dari 18 *frame* dengan jumlah *focal point* sama seperti arah yang berlawanan. Pada segmen ini pandangan ditujukan pada *target view* di titik *destination*, yaitu *focal point-4*. Cerita diawali dengan *frame* 1 yang masih nampak bagian dari bangunan *focal point-8* kemudian menghilang di *frame* selanjutnya. Bentuk jalan lurus pada segmen ini menciptakan kesan linier dengan deretan bangunan yang memiliki keragaman wajah. Pada *frame* 3 hingga 5, tampak dominan sebuah bangunan dua lantai dengan atap limas. Setelah bangunan ini menghilang pada *frame* 6, yang tampak adalah bangunan di ujung depan sebelum jalan berbelok. Pandangan makin jelas pada *frame* 7, warna kuning reklame begitu dominan. Jika diamati pada foto berwarna *frame* 8 dan 9, ini lebih pada penyempitan jalan kemudian melebar kembali dengan ukuran yang hampir serupa.

Setelah berbelok sedikit dan kemudian memulai cerita baru, pada pandangan ini yang sangat nampak adalah pepohonan sebagai mitra bangunan. Jenis vegetasi pohon yang gemuk dan sempadan bangunan yang dalam menyebabkan *focal point-3* tidak nampak sama sekali. Pengamat yang melalui alur ini harus menoleh ke kiri menghadap *focal point-3* agar terlihat. Visibilitas menuju *focal point-4* pada titik *destination* sedikit tertangkap pada *frame* 13. Seharusnya sudah tertangkap sejak *frame* 12, namun obyek target masih terlalu kecil dan jauh. Perlahan-lahan target mulai tertangkap pada *frame* 17, posisi di mana pengamat harus berdekatan dengan persimpangan jalan Krembangan barat. Pada *frame* terakhir, 18, juga tertangkap *focal point* lain yaitu menara air yang tampak sedikit bagian ujungnya. *Focal point-4* mudah tertangkap pada segmen ini karena posisinya terhadap jalan serupa dengan *T-junction*, cara paling mudah membentuk *sense of place*.

Analisa:



- Karakter visual

Secara visual, koridor ini dibagi menjadi dua bagian yang karakternya sangat berbeda. Pandangan serial pertama dari timur ke barat memiliki *target view* bangunan sudut di pojok jalan Cendrawasih dan jalan branjangan. Walaupun bangunan sudut ini bukan merupakan target utama, namun bangunan ini sangat berpotensi untuk diolah menjadi elemen yang menarik, baik melalui pengolahan bidang maupun pengolahan vegetasi. Sepanjang koridor khususnya di bagian timur memiliki keberagaman wajah yang dapat diikat melalui elemen yang diulang (irama). Irama dapat berupa warna, proporsi bukaan, pemilihan jenis vegetasi, hingga pada permukaan lantai yang sama.

Pandangan serial kedua dari timur ke barat memiliki target view bangunan *focal point-4*. Koridor yang didominasi oleh vegetasi ini sebaiknya memiliki dua jenis vegetasi yang berbeda. Tipe pertama yaitu vegetasi pohon peneduh dengan karakter gemuk dapat diletakkan di sisi utara. Sedangkan pada sisi selatan menggunakan vegetasi pohon peneduh dengan karakter yang lebih ramping agar pandangan visual menuju *focal point-3* tidak tertutup secara keseluruhan. Sebelum menangkap visual *focal point-4*, ranting-ranting pohon menyebabkan vision yang terjaring, *screened vista* (lihat halaman 28). Untuk meningkatkan kualitas tempat dan menunjukkan keistimewaan tempat, *thisness* (lihat halaman 28), maka perlu untuk memperbaiki wajah bangunan dan ruang sekitar *focal point-4*. Bangunan *focal point-4* memiliki potensi yang tinggi dan visibilitas yang paling tinggi dilihat dari arah pandang pada segmen ini.

Pandangan visual pada segmen ini tidak dapat ditangkap oleh pengendara bermotor.

Lebih banyak orang yang lalu lalang dengan kendaraan bermotor daripada dengan berjalan kaki. Dengan kata lain, pandangan visual terhadap *focal point-4* pada posisi ini kemungkinannya sangat kecil. Sehingga dapat dikatakan bahwa *focal point-4* telah kehilangan wajahnya.

Material aspal pada permukaan jalan merupakan material yang mendominasi pada koridor ini. Sedangkan perhatian untuk jalur pejalan kaki masih sangat minim. Padahal dengan menyediakan jalur khusus pejalan kaki maka peluang pengamat untuk mengamati dan menikmati bangunan dan lingkungan sekitar sangat besar. Perlu adanya pemilihan material jalan dengan tekstur kasar untuk memperlambat laju pergerakan kendaraan. Sekaligus memberi tanda batas daerah yang hanya dilewati pejalan kaki atau sebaliknya. Pada segmen ini, penyelesaian permukaan jalan tidak mampu menguatkan elemen *thisness* pada *focal point-4*. Untuk memberikan kesan khusus dan istimewa maka perlu ada penyelesaian khusus pada permukaan jalan sekitar *focal point-4*.

- Karakter spasial

Ruang luar memiliki fungsi yang beragam dan dapat bersifat publik maupun privat. Pada segmen ini potensi ruang luar untuk publik berada di depan bangunan *focal point-3* dan *focal point-4*. Pagar dinding tembok (*frame 12* dan *13*) berfungsi mengamankan bangunan mengingat fungsinya sebagai kantor perkebunan negara. Pagar dinding ditambah dengan vegetasi yang gemuk justru menghalangi pandangan menuju *focal point-3*. Dengan membuka pagar dinding tembok, menata elemen *streetscape*, dan tanpa menomori duakan keamanan, ruang di depan bangunan *focal point-3* sangat berpotensi untuk menjadi ruang luar publik. Ruang luar di sini tidak hanya sebagai ruang jeda koridor, namun dapat bersifat *square* kawasan. Ruang luar yang lebar kemudian dibatasi oleh vegetasi yang transparan dengan batang yang tinggi. Dengan demikian, kesan *enclosure* dari sebuah ruang masih dapat terasa.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

- Bangunan sudut belum mampu memberikan ketertarikan visual.
- Bangunan *focal point-4* menyimpan keunikan bentuk sehingga dapat memberikan keistimewaan dan kekhususan sebuah tempat.
- Perlunya meningkatkan dan mengembalikan detail visual *focal point-4* untuk mewujudkan elemen townscape *thisness*.

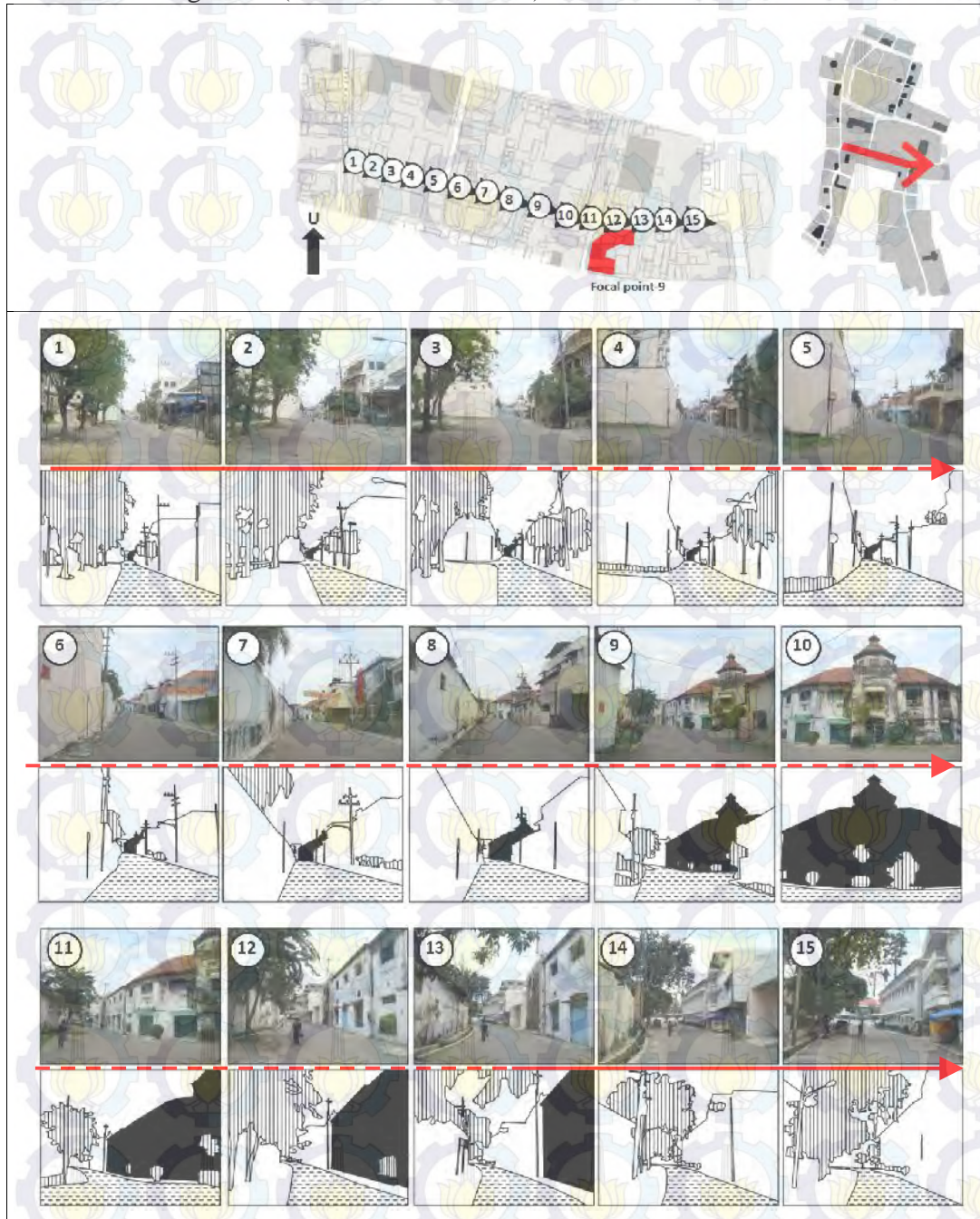
Karakter Spasial

- Ruang luar *focal point-3* dan ruang luar *focal point-4* dapat diintegrasikan atau dihubungkan sehingga mendapatkan ruang yang lebar.
- Ruang yang lebar menjadi sebuah *square* dan dapat digunakan untuk mengamati *focal point* dengan baik.
- Bentuk persimpangan antara jalan Krembangan barat dan jalan Merak tidak jelas pembatas ruangnya.
- Tingkat *enclosure* kurang kuat.

(Analisa, 2014)

5.2.4 Segmen 4: Jalan Sikatan

Tabel 5. 11 Segmen 4 (Arah Barat ke Timur)



Interpretasi Data:

Pandangan serial segmen 4 dari arah barat ke timur terdiri dari 15 *frame* dengan 1 *focal point*. Obyek tujuan (*focal point*) merupakan bangunan dua lantai yang posisinya berada di persimpangan sehingga pengamatannya sangat mudah. Walaupun sangat mudah diamati, pada awal *frame* seperti *frame* 1 hingga 4 obyek tujuan belum tertangkap sempurna. Ini mungkin disebabkan oleh jarak pandang yang masih jauh. *Frame-frame* ini didominasi oleh vegetasi dan permukaan jalan. Pada saat pengamat mendekat di *frame* 5, pengamat akan bertemu dengan jalan kecil di sebelah kiri (jalan Sriti) dan peluang melihat obyek tujuan mulai sedikit terlihat. Yang terlihat awalnya adalah kaki dan badan bangunan saja. Pada *frame* 8 pengamat dapat menemukan bagian kepala bangunan yang berbentuk seperti topi kerucut. Kepala bangunan diletakkan dalam

posisi yang lebih tinggi dari badan bangunan. Pengamat hampir menangkap keseluruhan bangunan di *frame* 9 dan sedikit terkejut dengan skalanya yang sangat dominan terhadap ruang. Pandangan sempurna terjadi pada *frame* selanjutnya, yaitu *frame* 10. Saat pengamat menjauh melewati dan makin ke timur, bagian bangunan *focal point* ini masih nampak hingga *frame* 13. Dua *frame* selanjutnya didominasi kembali oleh elemen vegetasi.

Analisa:



• Karakter visual

Jalan Sikatan memiliki satu obyek tujuan yang berada tepat di persimpangan jalan. Bangunan yang diletakkan di sudut persimpangan jalan dengan ketinggian yang dominan memang sengaja dirancang untuk bisa diamati dari arah tertentu. Namun, pandangan dari arah ini sudah tidak dapat dilakukan mengingat arah lalu lintas kendaraan yang datang dari arah berlawanan. Pejalan kaki juga tidak banyak ditemukan di koridor ini karena sangat minimnya naungan. Dengan kata lain bangunan ini telah kehilangan wajah depannya. Potensi yang besar pada bangunan untuk dikembalikan wajahnya akan mendorong peningkatan kualitas visual lingkungan.

Dari foto *frame* 5 hingga 14 di sepanjang jalan sebelah kiri terdapat dinding bata yang cukup tinggi. Dinding ini menciptakan lingkungan yang pasif dan berkesan dingin. Tidak ada yang bisa diamati pada sepanjang dinding ini. Penyelesaian dinding pasif ini kurang berhasil menciptakan kualitas transparansi. Dinding masif yang panjang dan bersifat pasif tidak menjadi suatu permasalahan yang penting. Permasalahan yang penting justru datang karena minimnya tempat berlindung untuk pejalan kaki. Tempat berlindung dapat berupa pelindung atap baik dari struktur bangunan maupun vegetasi, maupun pelindung permukaan jalan.

• Karakter spasial

Dari titik *origin*, awal pengamatan akan fokus pada ruang luar yang berada di sebelah kiri, yaitu mundurnya garis bangunan, *recession*, sebagai *area drop off* bangunan menciptakan cerukan ruang. Ruang yang lebar, tanpa pagar pembatas, dan terdapat pepohonan angasa (*frame* 1 dan 2) sangat berpotensi untuk diolah menjadi bagian dari *pedestrian way* yang lebar (pelebaran dari jalur pejalan kaki). Ruang yang memiliki lebar variasi akan menciptakan townscape yang menarik. Kualitas transparansi pada sepanjang dinding masif perlu ditingkatkan. Secara psikologis, ini bertujuan untuk membuat nyaman pengamat dalam berjalan kaki. Selain itu kualitas transparansi dapat sekaligus menciptakan kompleksitas visual. Permainan cahaya (gelap-terang), naungan dari vegetasi yang menciptakan perubahan permukaan bayangan bidang dinding sehingga menarik perhatian 'mata' pengamat. Dari penyajian data *frame* 4 sampai 9, kualitas transparansi dari vegetasi masih sangat rendah. Ruang pada *frame* tersebut didominasi oleh bangunan dan dinding masif.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

- Rendahnya kualitas fisik bangunan khususnya *focal point-9* untuk meningkatkan keistimewaan sebuah

Karakter Spasial

- Masih kurangnya penyediaan jalur khusus pejalan kaki pada koridor jalan.
- Rendahnya kualitas transparansi pada

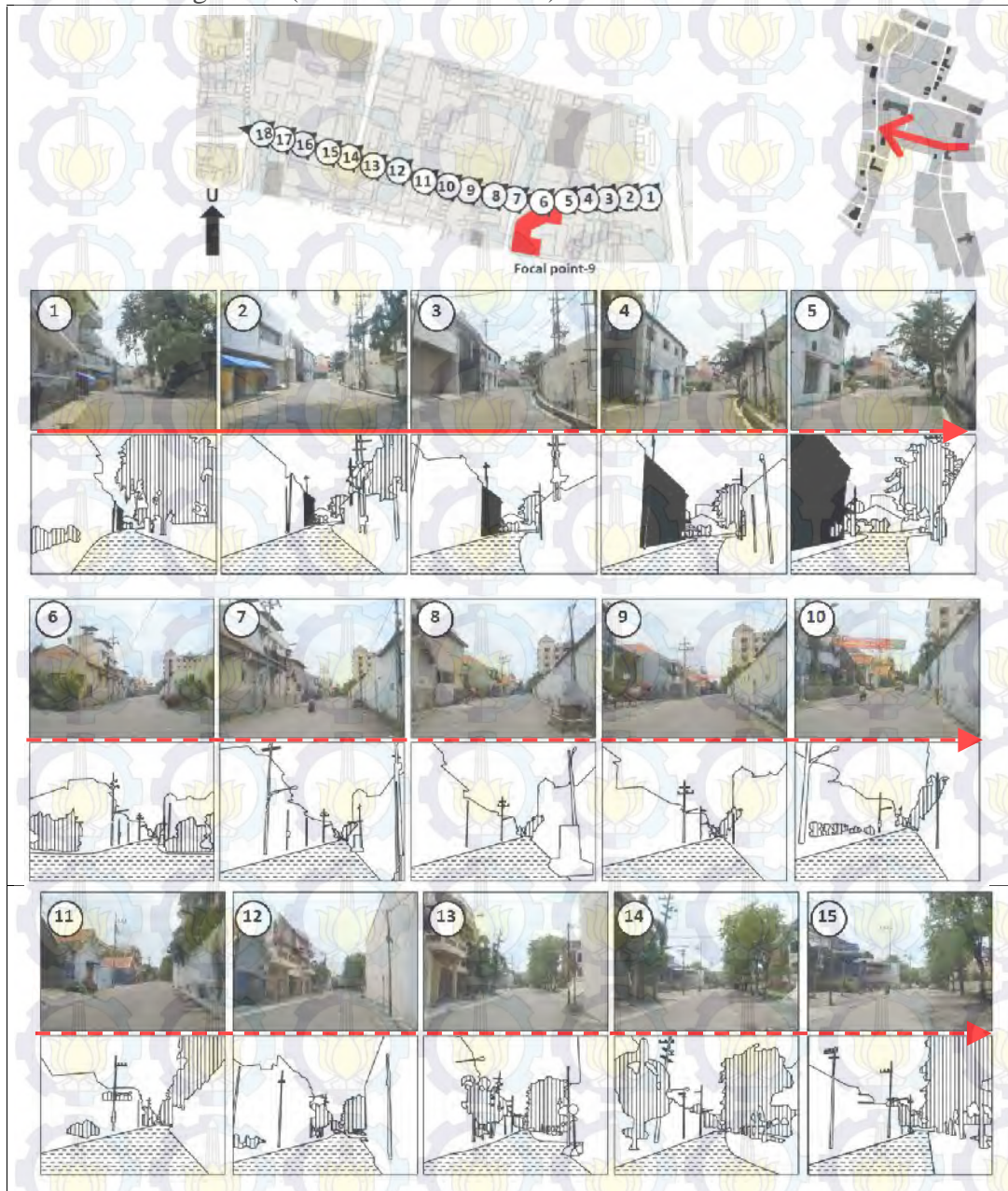
- tempat.
- Rendahnya pengolahan dinding masif sebagai dinding yang interaktif dan menarik.

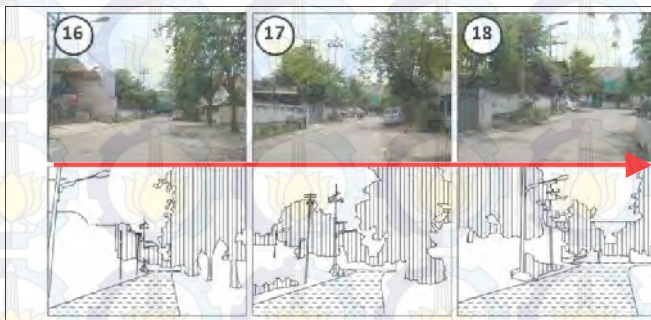
bidang dinding masif sehingga tidak ada bagian yang menarik mata pengamat. Permainan material dan vegetasi akan mampu meningkatkan detail visual dinding.

- Rendahnya tingkat visibilitas pada pengendara kendaraan bermotor, mengingat alur ini tidak akan tertangkap oleh pengendara bermotor. Sehingga perlu diusulkan perubahan arah lalu lintas.

(Analisa, 2014)

Tabel 5. 12 Segmen 4 (Arah Timur ke Barat)





Interpretasi Data:

Segmen 4 pandangan arah timur ke barat terdiri dari 18 *frame* dengan 1 *focal point*. Jumlah *frame* lebih banyak dibandingkan dengan pandangan arah yang berlawanan (arah barat ke timur). *Focal point-9* sebagai obyek utama tidak nampak dominan dari arah ini, yang terlihat hanyalah bagian samping (*frame 5*). Dari *frame 3* hingga *frame 12* vision didominasi oleh bangunan. Sedangkan mulai *frame 13* hingga 18 vision didominasi oleh vegetasi. Pada deretan bangunan sisi sebelah kiri ditemukan halaman depan rumah yang sebagian besar ditutup kanopi dan berfungsi sebagai halaman parkir. Halaman bangunan ini tidak memiliki vegetasi yang dominan, sehingga kualitas transparansi ruang hanya diciptakan melalui naungan dari penutup atap atau kanopi.

Analisa:



- Karakter visual

Pandangan pertama pada titik *origin* menangkap kesan sebagian kecil bangunan *focal point*. Saat pengamat bergerak mendekat ke arah barat, maka hasil vision merupakan perbesaran dari vision sebelumnya. Arah pandangan timur-barat ini merupakan arah yang tidak mendukung pengamatan bangunan *focal point-9*. Karena pengamatan sikuen membelakangi wajah bangunan obyek utama. Pada sisi barat keberagaman bangunan dengan garis sempadan yang bervariasi kurang berhasil dalam menyusun elemen townscape yang menarik.

Visual jalan kurang menarik perhatian pejalan kaki. Material permukaan jalan yang digunakan tidak memiliki keunikan, pola dan tekstur yang beragam. Sehingga kesan untuk menelusuri ruang jalan tidak dapat dirasakan. Tidak adanya ruang khusus pejalan kaki justru akan mengurangi kesempatan pengamat dalam menangkap kesan ruang.

- Karakter spasial

Secara penataan massa dan ketinggian, pada *frame* awal memiliki keunikan. Bangunan yang cukup tinggi di sisi kiri dipadukan dengan vegetasi yang tinggi dan lebat di sisi kanan sehingga membentuk ruang yang nyaman secara visual. Makin bergerak ke utara, keintiman menghilang karena bentuk jalan yang sedikit melebar dan 'dinding' vegetasi yang kurang dominan. Kurangnya kesan hijau muncul pada *frame 3* dan 4. Kesan ruang yang masif dan tidak interaktif tercipta karena tidak ada vegetasi yang menciptakan permainan bayangan.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

- Rendahnya kekayaan visual dari bangunan, menyebabkan tidak ada ketertarikan pejalan kaki dalam menyusuri ruang.
- Pandangan pada arah ini memberikan kesempatan pada pengamat atau pengunjung untuk melihat sisi samping bangunan *focal point-9*. Saat pengamat berjalan mendekat, maka detail material dan unsur dekoratif akan tertangkap.

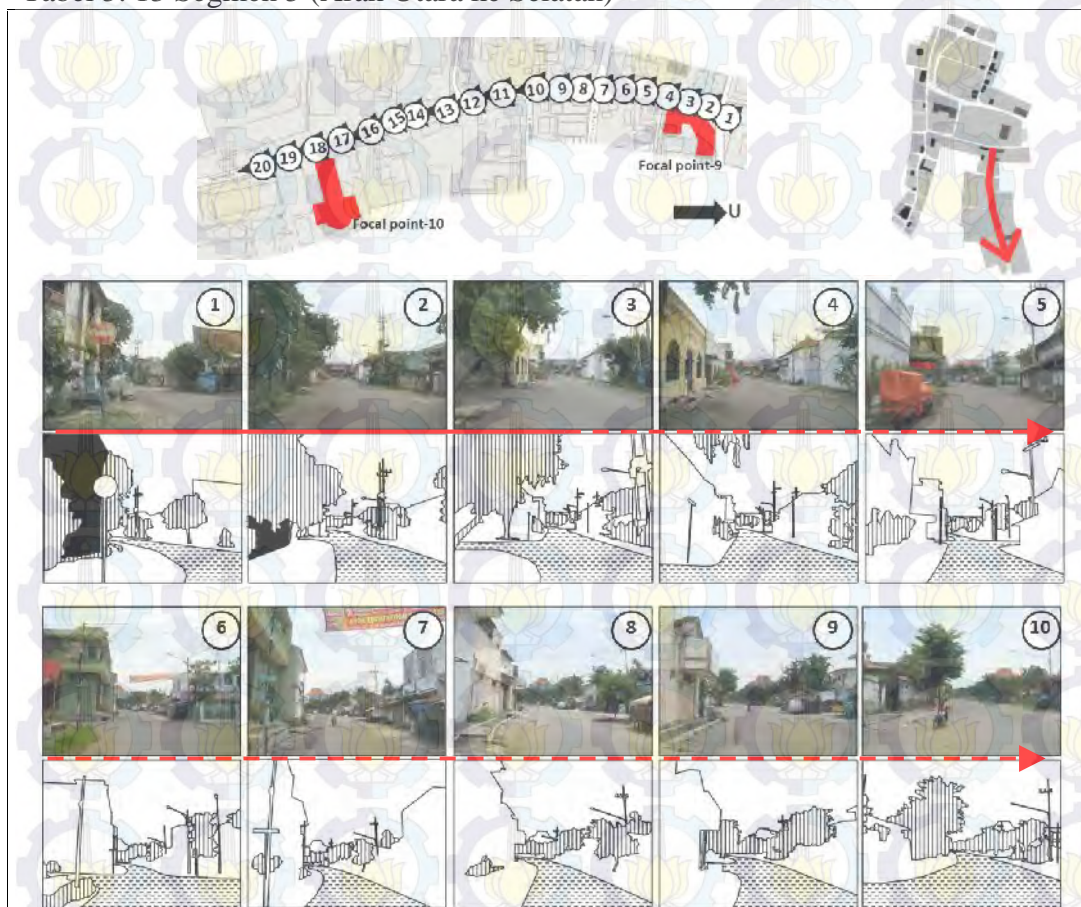
Karakter Spasial

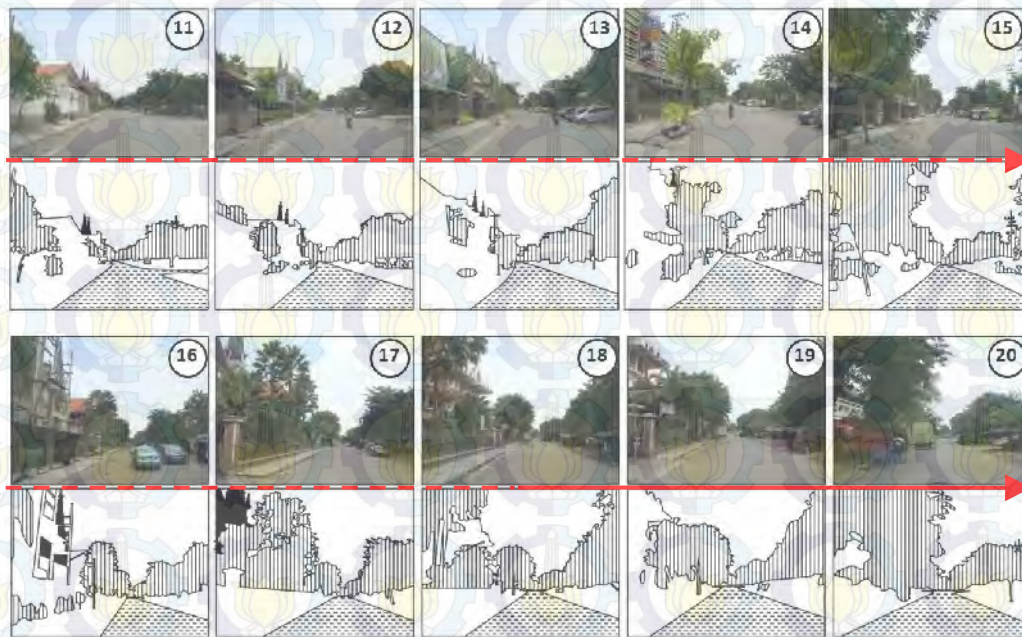
- Penarikan mundur bangunan di belakang *focal point-9* menciptakan cerukan yang dijadikan area *drop off* dan pelebaran dari *pedestrian ways*.
- Ruang yang berupa cerukan belum mampu menjadi ruang luar yang bersifat publik. Melainkan hanya ruang luar yang hanya berfungsi sebagai area *drop off*.
- Minimnya penciptaan transparansi ruang sehingga tidak ada permainan gelap-terang pada dinding permukaan yang masif.
- Skala ruang normal ($D/H=1$) memberikan kesan ruang yang manusiawi dengan pembatas yang jelas di kedua sisi.
- Pembatas ruang hanya pada kedua sisi, sehingga kurang mendapatkan kesan *enclosure* ruang.

(Analisa, 2014)

5.2.5 Segmen 5: Jalan Kepanjen

Tabel 5. 13 Segmen 5 (Arah Utara ke Selatan)



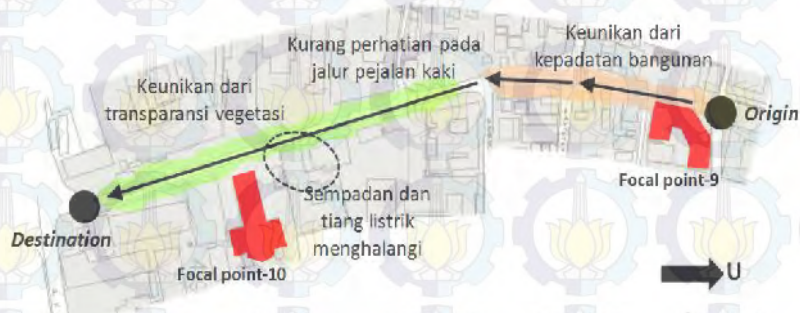


Interpretasi Data:

Segmen 5 adalah segmen terpanjang kedua di wilayah penelitian. Pandangan serial dari arah Utara ke Selatan terdiri dari 20 *frame* dengan dua *focal point*. *Focal point* pertama bersinggungan dengan jalan Sikatan yaitu *focal point-9*. *Focal point* kedua merupakan Gereja tua yang didirikan pada tahun 1895. Karena bersinggungan dengan jalan Sikatan, maka pada *frame* 1 masih terlihat jelas bagian dari *focal point-9*. Dari *frame* 2 menuju *frame* 3 bentuk jalan yang tertangkap berkesan sedikit lengkung, sehingga menimbulkan pandangan yang berubah. Bentuk jalan kembali lurus pada *frame* 4 dengan pandangan yang tertuju pada bangunan kiri berwarna kuning pastel dengan pintu dan jendela lengkung. Bangunan ini tidak menjadi obyek utama namun cukup menyita perhatian. Setelah bangunan kuning pastel hilang, kemudian yang menjadi fokus adalah bangunan hijau di sudut jalan sampai *frame* 7.

Frame 8, 9 dan 10, menjelaskan elemen vegetasi dan permukaan jalan yang dominan dan di ujung kejauhan tampak atap merah kecil. Kemudian pengamat mulai dapat melihat bagian atas menara Gereja dari *frame* 11. Saat pengamat berjalan makin mendekati Gereja, bagian pucuk menara makin tenggelam dan hilang di *frame* 15. Sejak di *frame* 12 terlihat sebuah bangunan menutupi Gereja hingga *frame* 13, ditambah dengan vegetasi yang lebat mendominasi di *frame* 15 sehingga bangunan Gereja sebagai *focal point* menghilang seutuhnya. Gereja mulai nampak kembali pada *frame* 16. *Frame* akhir, 18 hingga 20, pandangan didominasi oleh vegetasi dan bidang permukaan jalan.

Analisa:



- Karakter visual

Diamati secara visual, koridor jalan Kepanjen memiliki dua karakter visual yang berbeda. Pertama adalah koridor dengan kepadatan tinggi, bangunan memiliki garis sempadan 0 meter dengan ketinggian 1-2 lantai. Kedua adalah koridor dengan kepadatan

rendah di sisi selatan, dominasi vegetasi yang sangat tinggi. Pandangan serial dari lingkungan yang padat menuju lingkungan yang lapang menciptakan kesan lega. Kedua karakter yang berbeda tidak memiliki elemen pengikat visual sehingga keterhubungannya kurang terasa. Keterhubungan dapat berupa pengikat visual bangunan maupun pengikat visual permukaan jalan.

Berdekatan dengan Gereja sebagai *focal point*-10, pada frame 14 dan 16, terdapat bangunan baru dan infrastruktur yang menghalangi secara visual. Bangunan baru tidak memperhatikan nilai konteks visual (material, warna) pada Gereja. Padahal pandangan ini sangat berpotensi untuk dibuka dan merupakan pandangan yang paling jelas menuju *focal point*. Dengan dibukanya vision menuju focal point-10, maka akan tercipta kesempatan pengamat untuk melihat detail-detail visual pada bangunan Gereja, *seeing in details* (lihat halaman 28).

- Karakter spasial

Massa bangunan yang berada di samping Gereja sebagai *focal point*-10 (pada frame 14) sangat menghalangi pandangan dengan cara yang tidak tepat. Garis sempadannya yang dibuat 0 meter terhadap jalan kurang menghargai karakter dari Gereja lama tersebut. Ketinggian bangunan yang mencapai 3 lantai juga sangat menghalangi pandangan menuju Gereja. Sehingga perlu dilakukan penataan ulang agar ruang luar di depan Gereja dapat tertangkap dan pengamat yang melalui jalan Kepanjen dapat mengetahui keberadaannya dari jarak tertentu.

Pandangan menuju obyek tujuan mudah diamati karena posisinya berada di salah satu sisi jalan lurus. Ini ditambah obyek tujuan (*target view*) memiliki ketinggian melalui kedua menara di bagian depan. Namun penataan massa dan ketinggian bangunan baru yang berada di samping obyek tujuan akan mempengaruhi tingkat visibilitas *focal point*. Bangunan baru di sini harus ditata ulang dengan menekankan aspek: garis sempadan, ketinggian, material dan warna.

Vegetasi yang rindang di sisi selatan tidak dilengkapi dengan penyediaan jalur khusus pejalan kaki. Tingginya tingkat vegetasi pohon dapat dilihat pada arsir vertikal yang dominan pada frame 11 hingga 20.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

- Memiliki perbedaan kesan antara ruang sisi utara yang padat dengan ruang sisi selatan yang lebih lapang. Namun belum ada keterhubungan atau keterikatan secara visual.
- Masih rendahnya konteks visual antara bangunan baru dengan lama dalam hal material dan warna.
- Rendahnya komposisi bangunan baru dan infrastruktur jalan yang tidak mendukung keberadaan bangunan lama. Ini menyebabkan landmark kawasan menjadi sedikit terhalang visual.

Karakter Spasial

- Rendahnya penataan massa dan ketinggian bangunan baru terhadap bangunan lama. Termasuk dalam hal sempadan bangunan (*building setback*).
- Skala ruang yang tercipta pada koridor terbagi menjadi dua bagian. Pada sisi utara $D/H=1$, sedangkan pada sisi selatan $1.5>D/H>1$ dengan batas ruang didominasi oleh dinding vegetasi.
- Rendahnya tingkat *enclosure* pada ruang luar di depan Gereja. Ruang luar Gereja tidak menyatu dengan ruang jalan sehingga berkesan terpisah.

(Analisa, 2014)

Tabel 5. 14 Segmen 5 (Arah Selatan ke Utara)

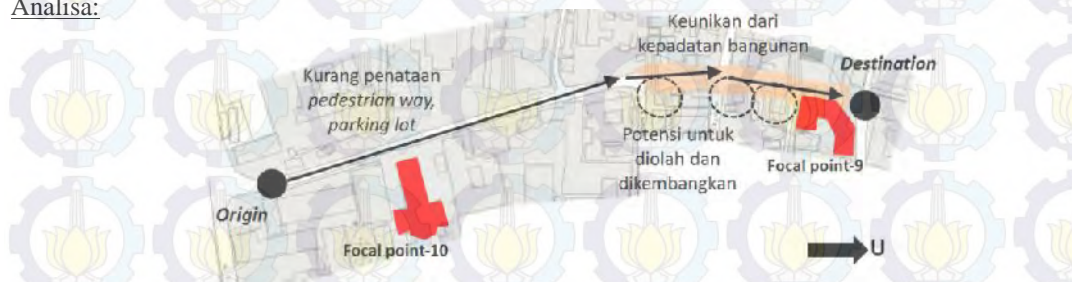


Interpretasi Data:

Pandangan serial dari arah Selatan ke Utara terdiri dari 19 *frame*. *Focal point-10* tertangkap di awal *frame* dengan latar depan vegetasi. Meski demikian, bagian depan menara jelas terlihat dominan. Dari *frame* 3 sampai *frame* 9, elemen vegetasi sangat dominan menciptakan

transparansi ruang yang tinggi. Saat mengamati *frame* 9, tampak kejauhan kesan ruang yang berbeda, yaitu lingkungan yang padat bangunan. Di sini dominasi dari vegetasi tidak sebesar *frame* sebelumnya. Keunikan melalui kepadatan bangunan menjelaskan perbedaan karakter yang mecolok dalam satu segmen jalan. Bangunan yang ditangkap pertama berada pada *frame* 10 dan kesan kepadatan bangunan makin terasa pada *frame* selanjutnya. Kepadatan diwujudkan melalui garis sempadan bangunan 0 meter. Visibilitas *focal point*-9 mulai tertangkap pada *frame* 16 namun latar depan vegetasi terlalu mendominasi sehingga perhatian pada focal point tidak terasa seutuhnya. Bangunan pada *frame* 10, 13 dan 15 di sisi kanan menjadi perhatian walaupun bukan obyek utama. Ini disebabkan posisinya di sudut jalan sehingga ada ruang untuk mengamatinya lebih baik. Di ujung persimpangan jalan, *T-junction*, terdapat gerbang masuk yang tidak bisa dilalui. Gerbang ini hanya menjelaskan atau menandai batas suatu wilayah (*polrestabes*).

Analisa:



- Karakter visual

Berbeda dengan arah pandangan sebelumnya, pada arah ini visibilitas *focal point* cukup baik. Walaupun masih terhalang oleh massa bangunan baru, namun bangunan baru memiliki ketinggian yang lebih rendah dari Gereja. Pada deretan bangunan di sisi utara yang memiliki keunikan akan kepadatan dan keragaman wajahnya, terdapat tiga sudut bangunan yang berpotensi untuk diolah dan dikembangkan untuk mendapatkan kualitas tempat. Ketiga bangunan ini masih kurang mendapatkan perhatian pada wajahnya padahal dari posisi jalan keberadaannya mudah diamati walaupun bukan obyek utama (*frame* 10, 13, dan 15). *Street furniture* kurang menarik dan berkesan seadanya. Papan informasi atau keterangan mengenai bangunan focal point-9 dan 10 kurang mudah ditangkap dari luar bangunan. Padahal keterangan yang sedikit rinci dapat juga diletakkan di sekitar ruang luar bangunan sebagai *street furniture* yang menarik.

- Karakter spasial

Kualitas transparansi yang diciptakan dari elemen vegetasi pada sisi selatan (*trees incorporated*). Vegetasi yang lebat memberikan bayangan dan naungan bagi orang yang berjalan kaki menghindari dari panas dan hujan dan memberikan penjaring vision (*screened vista*). Karakter vegetasi pohon yang gemuk juga cukup baik dalam memberikan kesan masif sebagai pengikat visual koridor dan menciptakan efek *great streets*. Pada ujung titik destination terdapat pintu gerbang yang terlihat ruang di belakangnya (*going through*) yang tidak dapat diakses langsung.

Rangkuman Hasil Analisa:

Karakter Visual

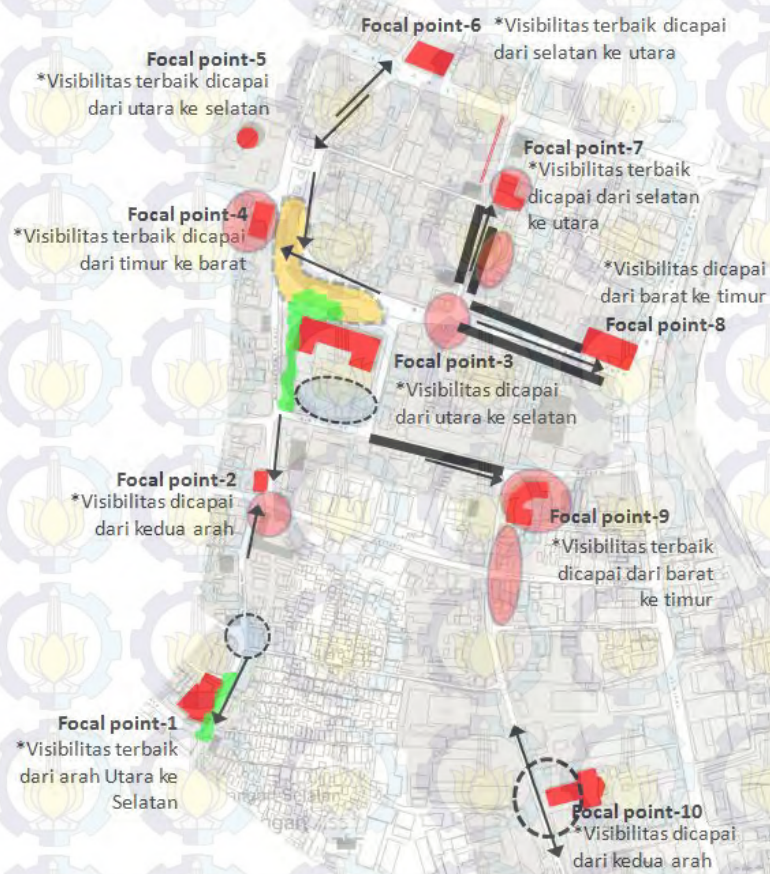
- Lingkungan yang padat memberikan kesempatan besar bagi pengunjung untuk mengamati fisik bangunan, namun kualitas visual bangunan masih sangat rendah.

Karakter Spasial

- Rendahnya tingkat *enclosure* pada ruang luar di depan Gereja. Ruang luar Gereja tidak menyatu dengan ruang jalan sehingga berkesan terpisah.
- Rendahnya penataan massa dan ketinggian bangunan baru terhadap bangunan lama. Termasuk dalam hal sempadan bangunan (*building setback*).
- Skala ruang pada sisi utara $D/H=1$, sedangkan pada sisi selatan $1.5>D/H>1$ dengan batas ruang didominasi oleh dinding vegetasi.

(Analisa, 2014)

5.3 Kesimpulan Analisa



Keterangan:

- ↔ Arah visibilitas terbaik (1 arah)
- ↔ Arah visibilitas terbaik (2 arah)
- Ruang jeda
- Potensi untuk diolah kembali
- Focal point
- ~ Pandangan terhalang vegetasi dengan karakter gemuk
- Rendahnya transparansi ruang
- Possibility of Amorphous Square
- Rendahnya ruang sebagai jarak pandang dan keharmonisan ruang
- Hilangnya kemenerusan ruang

Gambar 5. 37 Kesimpulan Analisa Kawasan Krembangan (Analisa, 2014)

Kesimpulan analisa diperoleh dari rangkuman hasil analisa serial views yang telah diuraikan pada halaman 136-167 pada tiap segmen di wilayah penelitian. Uraian mengenai kesimpulan, mengacu pada Gambar 5.37, di bedakan menjadi dua, karakter visual dan karakter spasial sebagai berikut :

Kesimpulan analisa karakter visual:

- Visibilitas pada *focal point* sangat rendah dilihat dari arah lalu lintas kendaraan bermotor yang membelakangi pandangan. Ini terdapat pada *focal point*-1, 3, 4, 5, 7, dan 9.
- Tidak adanya permainan maju mundur geometri pada permukaan bangunan, tidak ada irama antar bangunan menyebabkan rendahnya tingkat ketertarikan pengamat pada koridor jalan pada tiga segmen jalan, yakni: jalan sikatan, jalan cendrawasih, dan jalan branjangan.
- Hilangnya kemenerusan visual pada ujung utara jalan branjangan. Sehingga kesan lorong yang intim tiba-tiba menghilang.
- Kurangnya keharmonisan antara bangunan baru di sisi kanan maupun kiri Gereja di jalan Kepanjen secara irama, tekstur, dan material.
- Kesalahan pemilihan jenis vegetasi pohon dengan karakter yang gemuk menyebabkan visibilitas *focal point* menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat pada *focal point*-1 dan 3.
- Rendahnya permainan tekstur dan material baik pada bidang dinding maupun lantai. Ini bertujuan untuk memberikan perbedaan ruang atau batas antara pejalan kaki dan pengguna kendaraan. Rendahnya permainan tekstur dan material akan menyebabkan menurunnya ketertarikan pada sebuah tempat.

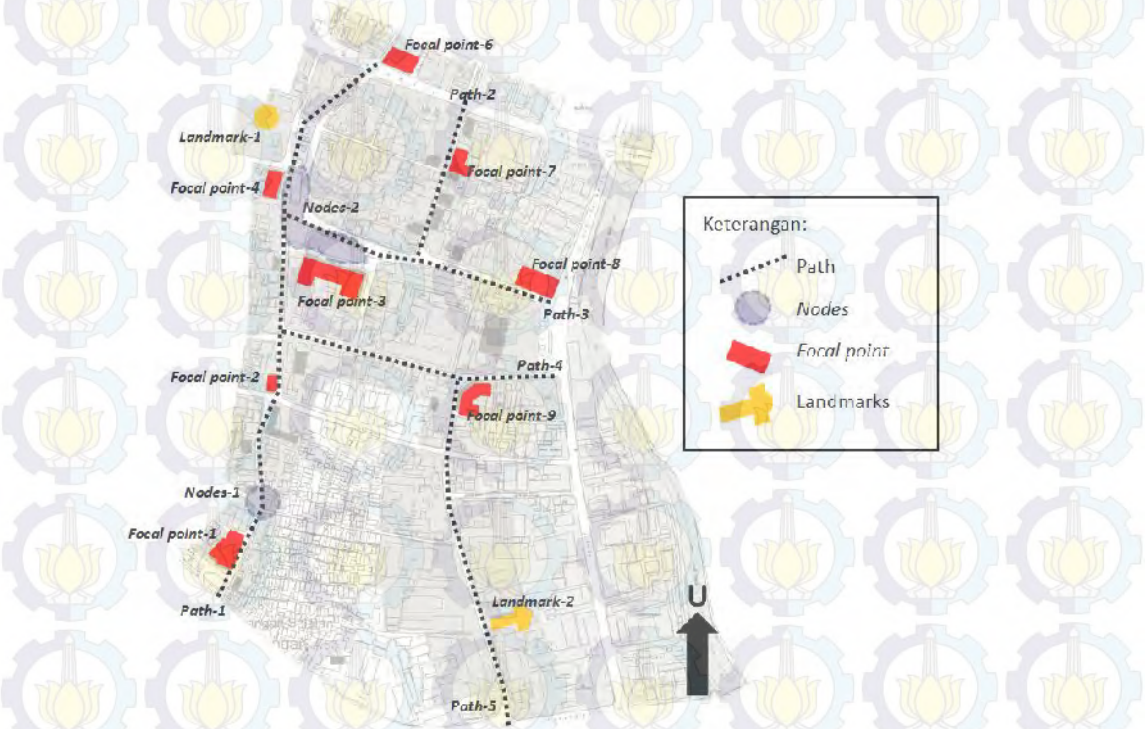
Kesimpulan analisa karakter spasial:

- Jalan yang melebar di persimpangan memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai ruang jeda. Peralihan dari ruang yang padat menuju ruang yang lapang. Ruang jeda pertama yang berpotensi adalah persimpangan antara jalan Krembangan barat dan jalan Kalongan. Ruang jeda kedua adalah ruang di sisi belakang bangunan *focal point*-3 sebagai pelebaran dari bahu jalan.

- Rendahnya kualitas transparansi ruang melalui vegetasi untuk menciptakan permainan bayangan di jalan sikatan, jalan cendrawasih, dan jalan branjangan.
- Ruang luar pada persimpangan jalan Krembangan barat dan jalan Merak dapat dijadikan sebagai ruang publik di mana pengamat dapat mengamati beberapa bangunan *focal point* (3, 4, dan 5) secara bersamaan.
- Rendahnya penataan massa bangunan dan penyelesaian detail bangunan pada sudut persimpangan yang berpotensi menjadi titik tujuan pandangan.
- *Building setback* bangunan baru di kanan kiri Gereja tidak mampu memberikan ruang dan jarak yang cukup untuk mengamati *focal point* di jalan Kepanjen.

Berdasarkan sintesa kajian pustaka mengenai keterkaitan antara elemen pembentuk image kota milik Lynch dan Gibberd, Gambar 2.23 (halaman 64), maka dapat disimpulkan masing-masing karakter visual dan spasialnya menurut tiap elemen yang ada di wilayah penelitian. Elemen pertama yaitu *path*. *Path* merupakan koridor jalan dapat diterapkan sebagai koridor jalan wilayah penelitian yang dibagi ke dalam lima segmen. Sehingga masing-masing segmen jalan adalah *path*. Sedangkan elemen kedua adalah *node*, sebagai titik yang berpotensi sebagai tempat berkumpul dan memiliki kesempatan yang tinggi bagi pengamat untuk menikmati sebuah ruang. Di dalam wilayah penelitian terdapat tiga ruang yang berpotensi menjadi *nodes*. Namun hanya dua ruang luar yang dapat menjadi *nodes*. Dua *nodes* ini dapat dikembangkan menjadi sebuah tempat untuk komunitas. Salah satu *node* memiliki tipe ruang yang terbentuk oleh kumpulan bangunan lain dengan skala ruang yang lebih dari 1 dan berpotensi menjadi sebuah *square*. Landmark dapat bersifat lokal maupun kawasan yang lebih luas. Pada wilayah penelitian, yang dapat menjadi landmark adalah Gereja Kelahiran Santa Perawan Maria di jalan Kepanjen dan Menara air di jalan Krembangan Timur. Kedua obyek ini dapat diamati dari jarak jauh dan berbagai sudut pandang. *Focal point* merupakan salah satu elemen yang diungkapkan oleh Gibberd. *Focal point* diperoleh dari sasaran pertama berdasarkan dari potensi bangunan yang bertahan dalam transformasi kota. Terdapat sepuluh *focal point* yang berada di wilayah

penelitian. Dengan kata lain terdapat delapan bangunan sebagai *focal point* saja, dan dua lainnya merupakan *focal point* dan sekaligus menjadi *landmark*. Pembahasan pemetaan kesimpulan analisa ini dapat dilihat pada Gambar 5.38.



Gambar 5. 38 Pembahasan Sintesa Kajian dari Referensi Lynch dan Gibberd (Analisa, 2014)

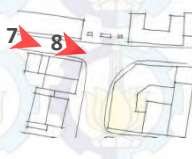


































Tabel 5. 15 Kesimpulan keterhubungan aspek visual dan spasial dalam membentuk townscape

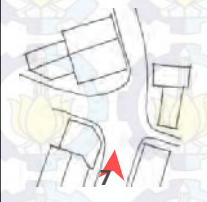


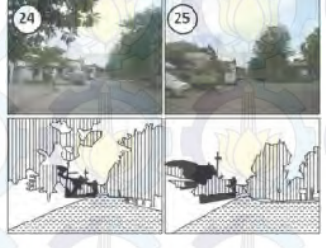
| | Posisi | Vision | Karakter Visual | Karakter Spasial | Ref. (Hal) |
|--|--------|--------|-------------------------|---|------------|
| Path-1 (Segmen 1/ Jl. Krembangan barat) | | | <i>Fluctuation (1)*</i> | <i>Widening(1)*</i> , skala ruang D/H=2, jarak, massa bangunan, <i>building setback</i> . | 140 |
| | | | <i>Widening (1)*</i> | Skala ruang D/H=2, jarak, massa bangunan, <i>building setback</i> . | 142 |
| | | | | | |

| Posisi | Vision | Karakter Visual | Karakter Spasial | Ref. (Hal) |
|--------|--------|-------------------------------|--|------------|
| | | <i>Screened vista (1)</i> | Transparansi ruang, jarak pengamat dan obyek tujuan. | 140 |
| | | | | 140 |
| | | | | 143 |
| | | <i>Deflection (1)</i> | Bentuk jalan berbelok, massa bangunan. | 140 |
| | | | | 143 |
| | | <i>Seeing in details (1)</i> | Massa bangunan, posisi pengamat. | 140 |
| | | <i>Trees incorporated (1)</i> | Transparansi ruang. | 140 |

| | Posisi | Vision | Karakter Visual | Karakter Spasial | Ref. (Hal) |
|---|--------|--------|---|---|------------|
| | | | <i>Isolation, Building as sculpture, Landmark (1)</i> | Prominence, ketinggian dominan dalam ruang, akses dan koneksi, massa. | 144 |
| | | | <i>Focal point (1)</i> | Prominence dalam segmen/ koridor, posisi bangunan. | 140, 147 |
| | | | | | 140, 146 |
| | | | | | 142 |
| | | | | | 143 |
| Path-2 (Segmen 2/ Jl. Branjan) | | | <i>Narrows (1)</i> | <i>Narrows (1)*, inside-outside (3)*, skala ruang.</i> | 148 |
| | | | <i>Focal point (1)</i> | Ruang luar dibatasi oleh dinding-dinding | 148, 150 |

| | Posisi | Vision | Karakter Visual | Karakter Spasial | Ref. (Hal) |
|--|--------|--------------|---------------------------|---|------------|
| Path-3 (Segmen 3/ Jl. Merak, Jl. Cendra wasih) | | | <i>Here and there (1)</i> | Jarak pengamat dengan obyek tujuan. | 152 |
| | | | | | 155 |
| | | | <i>Closure (1)</i> | Transparansi ruang, massa bangunan. | 153 |
| | | | | | 155 |
| | | | <i>Focal point (1)</i> | <i>Projection (4)*, prominence, massa bangunan.</i> | 153 |
| | | | | | 155 |
| | | | <i>Screened Vista (1)</i> | Transparansi ruang. | 155 |
| | | | | | |

| | Posisi | Vision | Karakter Visual | Karakter Spasial | Ref. (Hal) | |
|--|---|--|--|------------------------|---|-----|
| Path-4 (Segmen 4/ Jl. Sikatan) |  |   |   | Here and there (1) | Jarak pengamat dengan obyek tujuan. | 158 |
| |  |   |   | Focal point (1) | Projection (4)*, massa bangunan, penekanan pada ketinggian. | 158 |
| Path-5 (Segmen 5/ Jl. Kepanjen) |  |   |   | Landmark (1) | Ketinggian dominan pada kawasan, massa bangunan, menara, ruang luar Gereja yang diatur dengan arah siku-siku. | 163 |
| |  |   |   | | | 165 |
| |  |   |   | Trees incorporated (1) | Transparansi ruang. | 163 |
| |  |   |   | Going through (1) | Batas ruang, Akses dan koneksi. | 165 |
| |  |   |   | Screened vista (1) | Transparansi ruang. | 165 |

| | Posisi | Vision | Karakter Visual | Karakter Spasial | Ref. (Hal) |
|----------------|---|---|------------------------------|--|------------|
| Nodes-1 |  |  | <i>Amorphous square</i> (2) | Skala ruang, massa bangunan, <i>Y-junction</i> (5)* | 140 |
| Nodes-2 |  |  | <i>Amorphous square</i> (2)* | Skala ruang, massa bangunan, ruang luar yang berhubungan satu sama lain. | 142 |

(Analisa, 2014)

* Keterangan:

- (1) berdasarkan referensi Cullen (1961)
- (2) berdasarkan referensi Zucker (1959)
- (3) berdasarkan referensi Ashihara (1983)
- (4) berdasarkan referensi Gibberd (1959)
- (5) berdasarkan referensi McCluskey (1992)

Penataan arah lalu lintas kendaraan menjadi pertimbangan dalam upaya mencapai visibilitas terbaik dan meningkatkan kualitas visual dan spasial kawasan Krembangan. Bangunan-bangunan lama pada kawasan khususnya bangunan sudut awalnya telah direncanakan sedemikian rupa agar dapat dilihat dengan baik oleh pengamat. Perencanaan ini diwujudkan melalui peninggian atau penonjolan pada sudut bangunan berupa menara atau semacamnya. Dalam kasus tertentu seperti arah lalu lintas kendaraan, beberapa visibilitas bangunan tidak tercapai. Tingginya intensitas kendaraan dengan jalan yang lebar tanpa *pedestrian ways* menyebabkan makin minimnya kesempatan untuk berjalan kaki di wilayah penelitian. Kawasan hanya dinikmati oleh pengendara kendaraan bermotor. Padahal dengan memberikan perhatian pada pejalan kaki, maka bangunan dapat memberikan kekayaan visual melalui detail-detail visual yang menarik. Gambar 5.39 menjelaskan perubahan arah lalu lintas kendaraan bermotor dalam beberapa periode yang berbeda. Periode pertama diambil pada tahun 1930 hingga kurang lebih tahun 1960. Pada periode ini, seluruh jalan dapat dilalui dari dua arah yang

berbeda. Sehingga kemungkinan untuk menangkap pandangan obyek sangat besar. Penggunaan dua arah kendaraan disebabkan masih minimnya jumlah kendaraan bermotor. Pada pemetaan tahun 2014, sebagian besar jalan hanya dapat dilalui satu arah kendaraan (mengalami perubahan arah lalu lintas). Perubahan ini menjadi salah satu faktor hilangnya tampilan atau perwujudan bangunan (bangunan kehilangan wajahnya). Dalam menyimpulkan rendahnya kualitas visual dan spasial, maka perlu disusun juga konsep arah lalu lintas yang dapat mendukung tingkat visibilitas bangunan lama sebagai *focal point* kawasan Krembangan.



Gambar 5. 39 Perubahan arah lalu lintas di wilayah penelitian dari 1930 hingga 2014 (Analisa, 2014)

5.4 Kriteria Desain

Kriteria desain didasarkan pada kriteria umum (lihat halaman 62-63) dan kesimpulan analisa pada tiap segmen wilayah penelitian yang telah disusun sebelumnya, sehingga bersifat khusus. Pada kriteria umum, terdapat tiga aspek yang diperhatikan dalam menciptakan kualitas tempat yaitu: perlindungan (*protection*), kenyamanan (*comfort*), dan kesenangan (*delight*). Masing-masing aspek yang dijelaskan kemudian dibagi menjadi dua perhatian khusus, visual dan spasial, seperti apa yang diperoleh pada kesimpulan analisa.

Tabel 5. 16 Kriteria desain peningkatan kualitas visual dan spasial

| No. | Visual | | Spasial | |
|---------------------------------|--|---|---|---|
| | Kriteria Umum | Kriteria Desain | Kriteria Umum | Kriteria Desain |
| Aspek: <i>Protection</i> | | | | |
| 1. | Harus ada perbedaan material, tekstur, dan pola pada jalan. | <ul style="list-style-type: none"> Setiap persimpangan yang memiliki <i>focal point</i> sebaiknya menggunakan pola dan tekstur yang berbeda dengan pola dan tekstur pada jalan utama. Pola yang unik menghubungkan tiap <i>focal point</i>. | Harus ada perbedaan elevasi untuk melindungi pejalan kaki dengan jalan kendaraan. | <ul style="list-style-type: none"> Perbedaan elevasi sebaiknya ada pada jalur pejalan kaki terhadap jalur kendaraan bermotor. |
| 2. | Sebaiknya ada lampu penerangan dan elemen <i>street furniture</i> lainnya. | <ul style="list-style-type: none"> Saat malam hari, pencahayaan harus mampu menghidupkan seluruh <i>focal point</i> di kawasan Krembangan. | Harus ada ruang-ruang yang terhubung antara satu dan yang lainnya. | <ul style="list-style-type: none"> Pada segmen yang tidak terhubung sebaiknya diintegrasikan melalui penataan jalur pejalan kaki agar sekaligus dapat mengikat ruang. |
| 3. | Vegetasi, pagar, <i>bollard</i> dibuat sebagai penghalang | <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan vegetasi sebaiknya memperhatikan posisi dan karakter bangunan. Vegetasi di sekitar <i>focal point</i> sebaiknya menggunakan vegetasi pohon dengan karakter yang tidak gemuk. Pagar dan atau <i>bollard</i> harus tidak mengganggu ruang. | Harus ada pohon dan vegetasi untuk menciptakan ruang | <ul style="list-style-type: none"> Vegetasi pohon, perdu, dan semak sebaiknya digunakan untuk melindungi dan mewadahi komunitas khususnya di bagian koridor yang memiliki kualitas transparansi rendah (jalan sikatan dan jalan branjangan). |
| Aspek: <i>Comfort</i> | | | | |
| 1. | Permukaan jalan baik dan bisa diakses semua orang | <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan jenis material dan tekstur sebaiknya tidak mengganggu pengguna jalan sehingga pengamat dapat nyaman melalui jalan. | Skala ruang yang dihasilkan oleh ketinggian dan jarak bangunan harus sesuai dengan kebutuhan ruang. | <ul style="list-style-type: none"> Ruang luar yang diciptakan melalui bangunan focal point dan sekitarnya harus memiliki skala ruang $1 < D/H < 3$. |
| 2. | Tampilan bangunan harus menarik dan terlihat | <ul style="list-style-type: none"> <i>Focal point</i>-1, 3, 4, 5, 7 dan 9 sebaiknya memiliki visibilitas tinggi baik dari pejalan kaki maupun pengendara bermotor. Bangunan sudut yang bukan obyek <i>focal point</i> tetap harus diolah | Bagian bangunan tidak boleh mengganggu kenyamanan pejalan kaki. Memperhatikan <i>building</i> | <ul style="list-style-type: none"> Bangunan di sebelah <i>focal point</i>-10 sebaiknya memperhatikan <i>building setback</i> agar visibilitas menuju obyek tujuan tertangkap dengan mudah. |

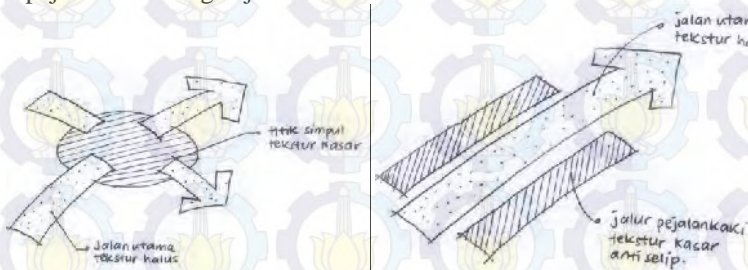
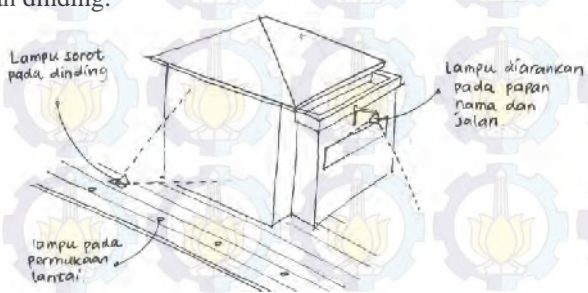
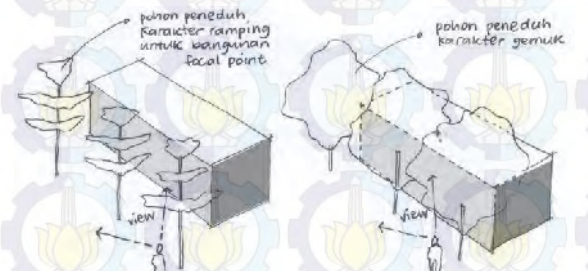
| No. | Visual | | Spasial | |
|------------------------------|--|---|---|--|
| | Kriteria Umum | Kriteria Desain | Kriteria Umum | Kriteria Desain |
| | | tampilannya. • Kemenerusan bangunan pada sisi utara jalan branjangan sebaiknya tetap dapat dirasakan. | <i>seback</i> | |
| 3. | Street furniture: sebaiknya disediakan bangku untuk duduk | • Potensi ruang jeda di jalan Krembangan barat dan jalan Sikatan sebaiknya disediakan elemen street furniture untuk menciptakan wadah bagi komunitas. | Harus ada peneduh dan naungan | • Kualitas transparansi ruang harus diciptakan melalui vegetasi untuk menciptakan bayangan dan ruang di jalan Sikatan, jalan Cendrawasih, dan jalan branjangan. |
| 4. | Harus ada penghalang (kebisingan, lainnya) berupa pohon, dinding | • Vegetasi sebaiknya digunakan sebagai penghalang atau kamufase pandangan kumpulan tiang listrik di jalan Sikatan. | Sebaiknya ada ruang jeda untuk berkumpul dan beristirahat | • Jalan Krembangan barat yang panjang sebaiknya memiliki titik-titik ruang jeda. • Harus ada penataan ruang luar di persimpangan jalan Krembangan barat dan jalan Merak sebagai ruang publik. |
| Aspek: <i>Delight</i> | | | | |
| 1. | Harus ada permainan bayangan yang dihasilkan dari bangunan | • Bidang dinding yang polos dan tidak interaktif di jalan Sikatan, dan jalan branjangan sebaiknya diolah agar ada permainan bayangan dari bangunan. | Bangunan dan ruang sebaiknya dirancang dengan skala manusia | • Penataan sudut ruang dan bangunan harus mempertimbangkan skala manusia. |
| 2. | Ada detail yang menarik, dan material yang baik | • Kualitas visual permainan maju mundur geometri pada permukaan bangunan harus ditingkatkan di segmen jalan sikatan, jalan cendrawasih, dan jalan branjangan. | Penataan massa bangunan harus menghasilkan sirkulasi udara yang baik. | • Massa bangunan harus memiliki bukaan untuk menghasilkan sirkulasi udara yang baik. |

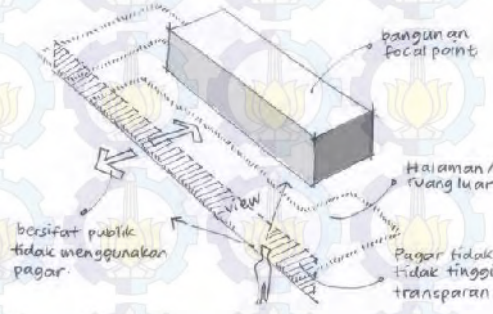
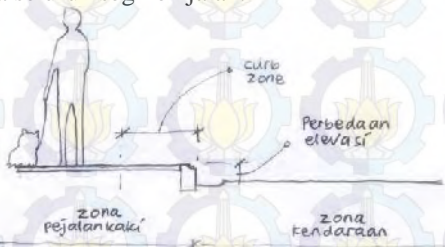
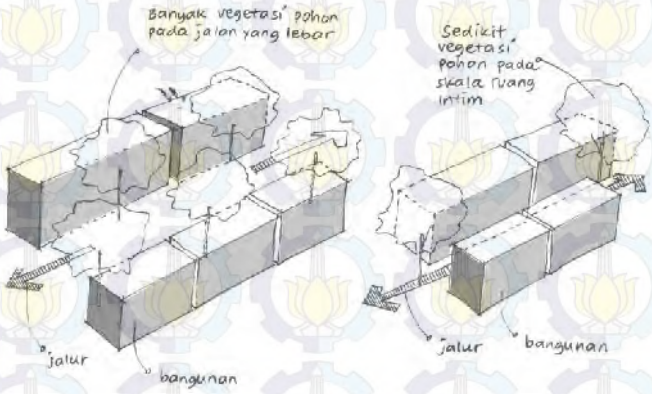
(Kriteria desain, 2014)

5.6 Konsep Desain

Untuk memudahkan dalam penjabaran konsep desain, maka perhatian ditujukan pada masing-masing aspek kriteria antara lain: *protection*, *comfort*, dan *delight*.

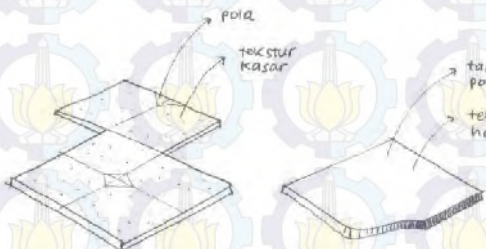
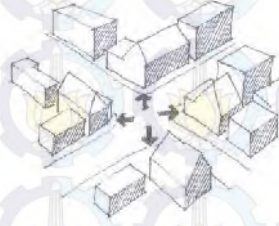
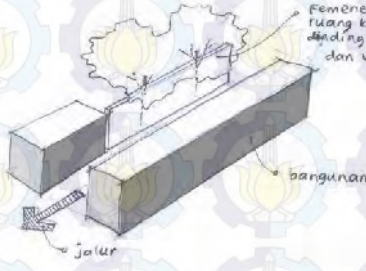
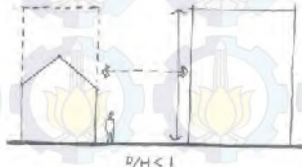
Tabel 5.17 Konsep Desain Aspek *Protection* (1)


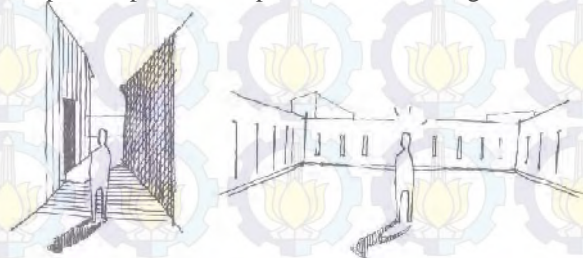


| | | |
|---------------|-----------------|--|
| Visual (a) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Setiap persimpangan yang memiliki <i>focal point</i> sebaiknya menggunakan pola dan tekstur yang berbeda dengan pola dan tekstur pada jalan utama. Pola yang unik dan dihubungkan dengan tiap <i>focal point</i> dapat diterapkan pada jalur pejalan kaki. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan kemudahan pejalan kaki untuk mengamati dan menikmati lingkungan secara visual melalui perbedaan pola- tekstur antara jalur pejalan kaki dengan jalur kendaraan.  |
| Visual (b) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Saat malam hari, pencahayaan harus mampu menghidupkan seluruh <i>focal point</i> di kawasan Krembangan. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kesan dramatis pada bangunan <i>focal point</i> melalui permainan pencahayaan bangunan <i>focal point</i>, baik pada permukaan lantai maupun permukaan dinding.  |
| Visual (c) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan vegetasi sebaiknya memperhatikan posisi dan karakter bangunan. Vegetasi di sekitar <i>focal point</i> sebaiknya menggunakan vegetasi pohon dengan karakter yang tidak gemuk. Pagar dan atau <i>bollard</i> harus tidak mengganggu ruang yang terbentuk. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan visibilitas bangunan yang baik pada focal point melalui pemilihan karakter vegetasi yang tepat seperti: ketapang kencana, tabebuia.  |

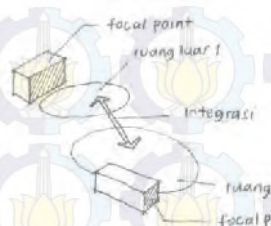
| | | |
|----------------|-----------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan kesan <i>enclosure</i> pada setiap ruang luar bangunan <i>focal point</i> melalui pagar yang transparan dan tidak terlalu tinggi.  |
| Spasial (a) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Perbedaan elevasi sebaiknya ada antara jalur pejalan kaki dan jalur kendaraan bermotor. Pada segmen yang tidak terhubung sebaiknya diintegrasikan melalui penataan jalur pejalan kaki. Jalur yang terintegrasi sekaligus dapat mengikat ruang. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan perbedaan ruang jalur melalui elevasi yang berbeda antara jalur pejalan kaki dan jalur kendaraan. Jalur pejalan kaki lebih tinggi 10-15 cm dari jalur kendaraan. Menciptakan kesan kesatuan ruang melalui jalur pejalan kaki yang terintegrasi pada seluruh segmen jalan.  |
| Spasial (b) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Vegetasi pohon, perdu, dan semak sebaiknya digunakan untuk melindungi dan mewadahi komunitas khususnya di bagian koridor yang memiliki kualitas transparansi rendah (jalan sikatan dan jalan branjangan). |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kesan transparansi ruang melalui karakter vegetasi untuk menjangir vision (views) sehingga diperoleh townscape yang hidup dan menarik. Vegetasi pohon di jalan branjangan tidak terlalu banyak disebabkan ruang yang intim dibandingkan dengan yang ada di jalan sikatan.  |

(Konsep, 2014)

Tabel 5.18 Konsep Desain Aspek *Comfort* (2)

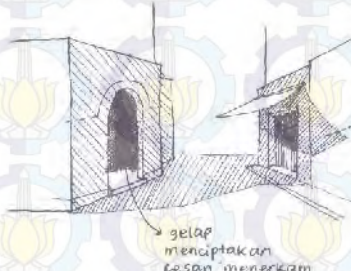
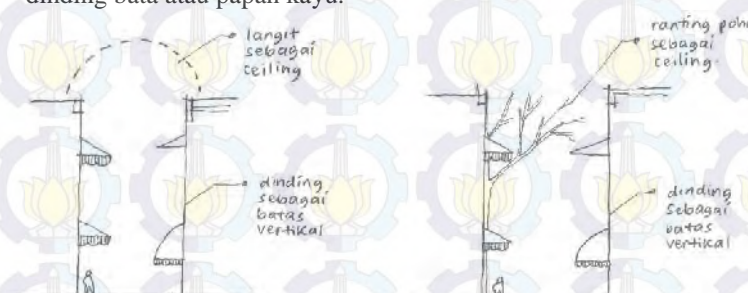
| | | |
|---------------|-----------------|--|
| Visual (a) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Pemilihan jenis material dan tekstur sebaiknya tidak mengganggu pengguna jalan sehingga pengamat dapat nyaman saat melalui jalan. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan kenyamanan visual pada pengguna jalan melalui perbedaan material dan tekstur antara jalur pejalan kaki dan jalur kendaraan. Jalur pejalan kaki menggunakan tekstur yang lebih kasar.  |
| Visual (b) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> <i>Focal point</i>-1, 3, 4, 5, 7 dan 9 sebaiknya memiliki visibilitas tinggi baik dari pejalan kaki maupun pengendara bermotor. Bangunan sudut yang bukan obyek <i>focal point</i> tetap harus diolah tampilannya. Kemenerusan bangunan pada sisi utara jalan branjangan sebaiknya tetap dapat dirasakan. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan satu komposisi keterurutan pandangan melalui usulan perubahan arah lalu lintas kendaraan sehingga visibilitas focal point dapat tertangkap. Khususnya pada focal point-7 dan 9 (jalan Branjangan dan jalan sikatan). Menciptakan kesan visual yang menarik pada bangunan sudut melalui pengolahan geometri, permainan material, tekstur, serta detail visual yang memperkaya wujud bangunan.  <ul style="list-style-type: none"> Memberikan kesan kemenerusan ruang pada sisi utara jalan branjangan melalui bidang permukaan dinding dengan garis sempadan 0 meter menyesuaikan dengan karakter jalan Branjangan.  <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kesan visual yang intim dan padat dalam sebuah koridor jalan branjangan melalui skala ruang $D/H \leq 1$.  |

| | | |
|----------------|-----------------|---|
| Visual (c) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Potensi ruang jeda di jalan Krembangan barat sebaiknya disediakan elemen <i>street furniture</i> untuk menciptakan wadah bagi komunitas. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Memfasilitasi pengunjung melalui elemen <i>street furniture</i> pada ruang jeda seperti bangku, sehingga ruang dapat menjadi tempat bagi pengunjung.  |
| Spasial (a) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Ruang luar yang diciptakan melalui bangunan <i>focal point</i> dan sekitarnya harus memiliki skala ruang $1 < D/H < 3$. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan perpaduan kesan ruang melalui permainan skala ruang dari yang sempit atau normal menuju ruang yang luas (atau sebaliknya). Permainan dapat dicapai melalui penataan massa bangunan.  |
| Spasial (b) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Bangunan di sebelah <i>focal point</i>-10 sebaiknya memperhatikan <i>building setback</i> agar visibilitas menuju obyek tujuan tertangkap dengan mudah. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan pandangan yang bertahap dan memberikan perubahan yang harmonis melalui penarikan mundur garis sempadan bangunan baru, ketinggian bangunan baru tidak melebihi <i>focal point</i>, dan warna bangunan baru yang senada dengan bangunan <i>focal point</i>.  |
| Spasial (c) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Kualitas transparansi ruang harus diciptakan melalui vegetasi (atau lainnya) untuk menciptakan bayangan dan ruang di jalan Sikatan, jalan Cendrawasih, dan jalan Branjangan. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kesan ruang yang teduh melalui elemen vegetasi pohon (ketapang kencana, tabebuia, tanjung, bintaro) dan kanopi yang lebar.  |

| | | |
|----------------|-----------------|--|
| Spasial (d) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Jalan Krembangan barat yang panjang sebaiknya memiliki titik ruang jeda. Harus ada penataan ruang luar di persimpangan jalan Krembangan barat dan jalan Merak sebagai ruang publik. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kesan lapang melalui integrasi ruang luar tiap <i>focal point</i> di persimpangan jalan Krembangan barat dan jalan Merak menjadi ruang publik. Dalam satu ruang publik, pengunjung dapat mengamati beberapa focal point sekaligus beristirahat sejenak.  |

(Konsep, 2014)

Tabel 5.19 Konsep Desain Aspek *Delight* (3)

| | | |
|----------------|-----------------|--|
| Visual (a) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Bidang dinding yang polos dan tidak interaktif di jalan Sikatan, dan jalan branjangan sebaiknya diolah agar ada permainan bayangan dari bangunan. Kualitas visual permainan maju mundur geometri pada permukaan bangunan harus ditingkatkan di segmen jalan sikatan, jalan cendrawasih, dan jalan branjangan. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan kesan misteri pada bidang dinding yang polos dan tidak interaktif melalui pemasangan kanopi dan permainan maju mundur geometris bangunan sehingga terdapat pembayangan ruang.  |
| Spasial (a) | Kriteria Desain | <ul style="list-style-type: none"> Penataan sudut ruang dan bangunan harus mempertimbangkan skala manusia. Massa bangunan harus memiliki bukaan untuk menghasilkan sirkulasi udara yang baik. |
| | Konsep Desain | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan ruang dengan skala yang normal dan tidak terlalu luas sehingga ruang tidak lepas. Penutup (ceiling) dapat diwujudkan melalui ranting-ranting pohon maupun langit. Memberikan sirkulasi udara khususnya pada bangunan <i>focal point</i> melalui pengembalian fungsi jendela dan bukaan yang awalnya ditutup oleh dinding bata atau papan kayu.  |

(Konsep, 2014)

Usulan perubahan arah lalu lintas perlu dilakukan untuk meningkatkan visibilitas *focal point* khususnya pada jalan branjangan dan sikatan (ditunjukkan pada Gambar 5.40 dengan notasi garis putus-putus). Pada jalan Branjangan, koridor jalan dibebaskan dari kendaraan bermotor. Penciptaan ruang intim yang bebas kendaraan akan mengubah ruang menjadi tempat. Mengingat bahwa peruntukan lahan adalah perdagangan maka di jalan ini disediakan pula berbagai fungsi jual beli untuk melayani kebutuhan karyawan yang bekerja di dalam kawasan Krembangan. Dengan menutup koridor jalan Branjangan untuk kendaraan bermotor maka peluang menikmati merasakan dan mengamati bangunan makin besar. Dampak dari penutupan jalan ini akan melimpahkan kendaraan ke arah timur yakni jalan Rajawali menuju jalan Veteran. Untuk menghindari titik kemacetan pada koridor utama, maka kendaraan bermotor sebaiknya tidak diperkenankan berhenti atau parkir di bahu jalan. Ini juga berpengaruh pada usaha penataan angkutan kota yang banyak menumpuk di jalan Jembatan Merah.



Gambar 5. 40 Konsep perubahan arah lalu lintas di wilayah penelitian (Konsep, 2014)

Sedangkan pada jalan Sikatan yang awalnya bergerak dari arah timur-barat (membelakangi *focal point*-9) diubah barat-timur. Jalan Sikatan – jalan Veteran – jalan Gatotan – jalan Krembangan barat membentuk loop terbuka sehingga tidak terlalu memberikan pengaruh yang besar pada lalu lintas kawasan

Untuk memudahkan dalam membaca arahan desain skematik pada kawasan Krembangan, maka konsep desain dikelompokkan berdasarkan tiap segmen penelitian. Pengelompokkan diperdalam dengan uraian perwujudan (manifestasi) konsep desain yang telah disusun sebelumnya. Pada tiap segmen terdapat beberapa arahan desain skematik sesuai dengan elemen townscape yang akan ditingkatkan.

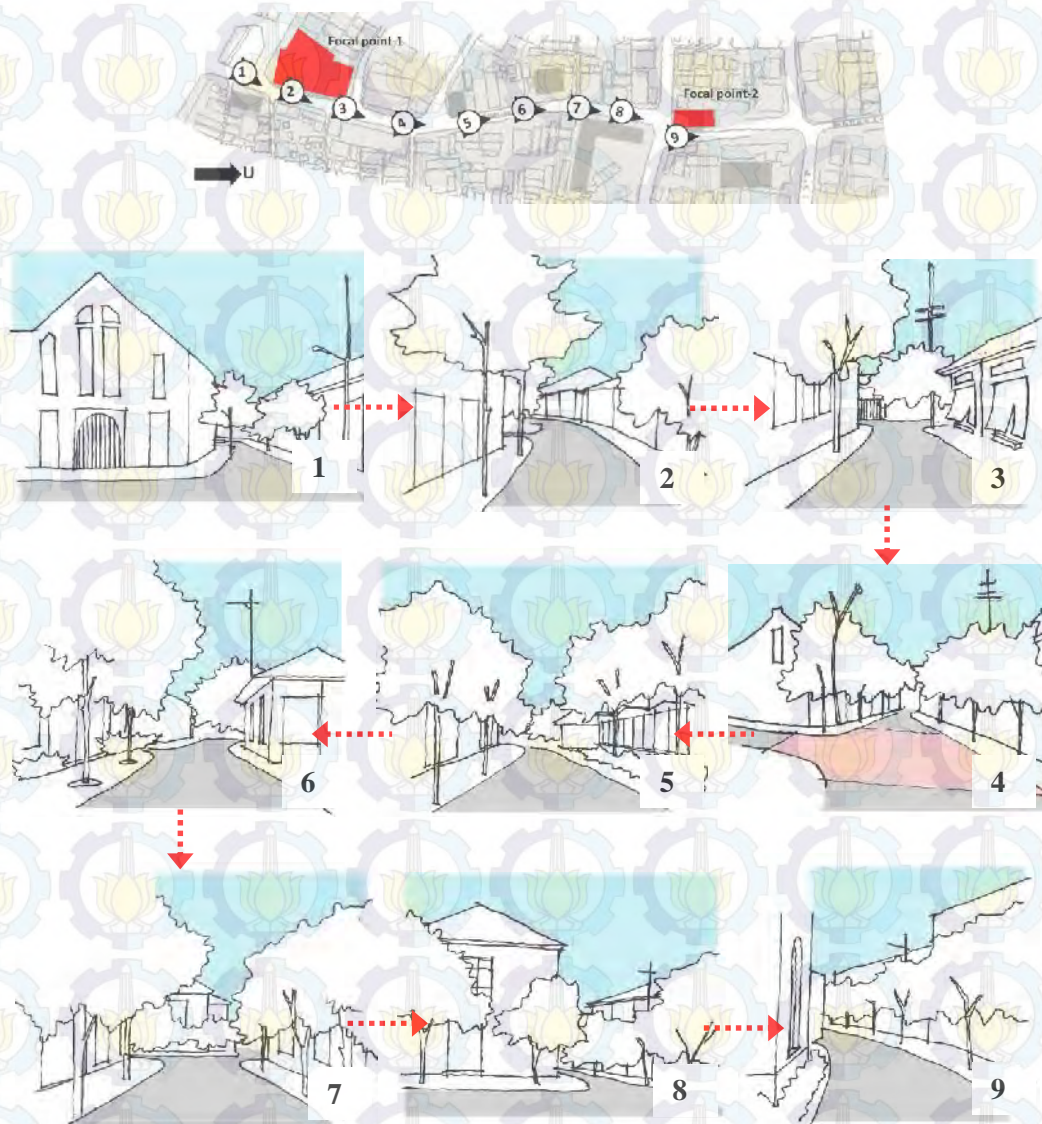
Tabel 5.20 Rumusan Perwujudan Konsep Desain

| No. | Segmen | Konsep Desain | Perwujudan Konsep Desain | Elemen Townscape |
|-----|----------------------|-------------------------------|---|------------------------|
| 1. | Jl. Krembangan Barat | <i>Protection Visual (a)</i> | • Jalur pejalan kaki disediakan untuk menciptakan pergerakan khusus bagi pejalan kaki. | <i>Focal point</i> |
| | | <i>Protection Visual (c)</i> | • Memilih jenis vegetasi pohon peneduh yang tidak gemuk di sekitar <i>focal point</i> -1. | |
| | | <i>Protection Spasial (a)</i> | • Perbedaan elevasi antara sidewalk dan roadbed kurang lebih 10-15 cm. | |
| | | <i>Comfort Visual (a)</i> | • Perbedaan material, tekstur, dan pola antara jalur pejalan kaki dengan jalur kendaraan. | |
| | | <i>Protection Visual (c)</i> | • Cerukan ruang sebagai mundurnya bangunan ditanami vegetasi pohon yang tidak gemuk. | <i>Recession</i> |
| | | <i>Comfort Visual (a)</i> | • Jalur pejalan kaki di sekitar cerukan ruang menggunakan material dan tekstur yang kasar. | |
| | | <i>Comfort Visual (c)</i> | • Melengkapi ruang dengan elemen street furniture seperti: lampu jalan, bangku, papan informasi. | |
| | | <i>Comfort Spasial (a)</i> | • Ruang luar yang lebar akibat dari mundurnya bangunan digunakan sebagai ruang publik. | |
| | | <i>Comfort Spasial (d)</i> | • Menghubungkan antara ruang luar <i>focal point</i> -3 dengan <i>focal point</i> -4 menjadi sebuah square. | |
| | | <i>Protection Visual (c)</i> | • Vegetasi pohon dan massa bangunan membelokkan arah pandang dalam sikuensial. | <i>Deflection</i> |
| | | <i>Protection Spasial (a)</i> | • Memberikan ruang yang cukup untuk pejalan kaki pada bentuk jalan yang berbelok. | |
| | | <i>Comfort Visual (b)</i> | • Memberikan penekanan pada bangunan sudut walaupun bukan sebagai <i>focal point</i> kawasan. | |
| | | <i>Comfort Spasial (a)</i> | • Bentuk jalan yang membelok memberikan cerita dan kesan baru pada ruang selanjutnya. | |
| | | <i>Comfort Visual (b)</i> | • Memberikan penekanan pada bangunan sudut sehingga mudah tertangkap. | <i>Closure, Arcade</i> |
| | | <i>Delight Visual (a)</i> | • Menciptakan permukaan dinding yang interaktif dan permainan bayangan. | |
| | | <i>Delight Spasial (a)</i> | • Mengembalikan fungsi jendela pada <i>focal point</i> -2 sebagai bagian dari estetika fasad bangunan. | |
| 2. | Jl. Branjangan | <i>Protection Spasial (b)</i> | • Menggunakan sedikit vegetasi pohon di beberapa sudut untuk meningkatkan transparansi. | <i>Viscosity</i> |
| | | <i>Comfort Visual (b)</i> | • Meningkatkan skala ruang yang intim, D/H<1 dengan aktifitas yang meluap dari dalam ke luar. | |
| | | <i>Comfort Spasial (c)</i> | • Kualitas transparansi diciptakan melalui kanopi yang lebar dan vegetasi pohon peneduh. | |

| No. | Segmen | Konsep Desain | Perwujudan Konsep Desain | Elemen Townscape |
|-----|-----------------------------|-------------------------------|--|-----------------------|
| | | <i>Protection</i> Visual (a) | <ul style="list-style-type: none"> Pola dan tekstur koridor jalan adalah kasar dengan warna pastel (coklat muda dan abu-abu). | |
| | | <i>Protection</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan <i>bollard</i> di titik persimpangan dan menguatkan kesan <i>precinct</i> sebuah tempat. | <i>Focal point</i> |
| | | <i>Delight</i> Visual (a) | <ul style="list-style-type: none"> Permainan gelap-terang melalui maju mundurnya geometri bangunan dan bukaan. | |
| | | <i>Delight</i> Spasial (a) | <ul style="list-style-type: none"> Memaksimalkan ruang koridor sebagai fungsi yang hidup dengan ranting pohon sebagai atap. | |
| 3. | Jl. Merak, Jl. Cendra wasih | <i>Protection</i> Visual (a) | <ul style="list-style-type: none"> Jalur pejalan kaki memiliki pola dan tekstur yang unik untuk membuat ketertarikan pejalan kaki. | <i>Here and there</i> |
| | | <i>Protection</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan pembatas yang transparan pada <i>focal point-3</i>. | |
| | | <i>Protection</i> Spasial (b) | <ul style="list-style-type: none"> Vegetasi pohon yang gemuk pada bangunan yang bukan <i>focal point</i> sebagai penjarang vision. | |
| | | <i>Protection</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Mengubah ruang luar yang bersifat privat menjadi publik dengan batas vegetasi. | <i>Recession</i> |
| | | <i>Comfort</i> Visual (a) | <ul style="list-style-type: none"> Membedakan material, tekstur, dan pola dekoratif antara jalur pejalan kaki dan kendaraan. | |
| | | <i>Comfort</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Ruang luar digunakan untuk masyarakat umum dengan aktifitas yang bervariasi. | |
| | | <i>Comfort</i> Spasial (a) | <ul style="list-style-type: none"> Ruang yang lebar sebagai akibat dari mundurnya bangunan menjadi elemen yang menarik. | |
| | | <i>Comfort</i> Spasial (d) | <ul style="list-style-type: none"> Menghubungkan ruang luar menjadi sebuah <i>public square</i>. | |
| | | <i>Protection</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Memilih jenis vegetasi pohon yang memiliki batang panjang dan tidak gemuk dibagian bawah. | <i>Thisness</i> |
| | | <i>Comfort</i> Visual (a) | <ul style="list-style-type: none"> Menyediakan jalur pejalan kaki yang lebar. | |
| | | <i>Comfort</i> Spasial (d) | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan keterhubungan dengan <i>public square</i> melalui jalur yang mudah diakses. | |
| 4. | Jl. Sikatan | <i>Protection</i> Spasial (b) | <ul style="list-style-type: none"> Kualitas transparansi ruang melalui vegetasi memberikan pembayangan pada pejalan kaki. | <i>Here and there</i> |
| | | <i>Comfort</i> Visual (b) | <ul style="list-style-type: none"> Pemanfaatan dan perbaikan bangunan sudut. | |
| | | <i>Comfort</i> Spasial (c) | <ul style="list-style-type: none"> Transparansi diciptakan melalui deretan vegetasi yang membentuk ruang dan tempat. | |
| | | <i>Delight</i> Visual (a) | <ul style="list-style-type: none"> Menciptakan permainan gelap-terang pada <i>focal point-9</i> memberikan rasa penasaran. | |
| 5. | Jl. Kepanjen | <i>Protection</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Enclosure pada Gereja diwujudkan melalui penataan massa bangunan baru dan batas ruang. | <i>Landmark</i> |
| | | <i>Protection</i> Spasial (a) | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan perbedaan elevasi yang tidak terlalu tinggi antara jalur pejalan kaki dan kendaraan. | <i>Juxtaposition</i> |
| | | <i>Protection</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Pagar sebagai pembatas ruang tidak menghalangi <i>enclosure</i> ruang. | |
| | | <i>Comfort</i> Spasial (b) | <ul style="list-style-type: none"> Menarik mundur bangunan baru sehingga tidak menghalangi pandangan menuju <i>focal point-10</i>. | |
| | | <i>Protection</i> Visual (c) | <ul style="list-style-type: none"> Pembatas ruang bersifat transparan sehingga pengamat masih dapat melihat 'di sana' | <i>Going through</i> |
| | | <i>Comfort</i> Spasial (a) | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan perbedaan kesan ruang antara pengamat dan tempat di kejauhan. | <i>Pinpointing</i> |
| | | <i>Protection</i> Visual (b) | <ul style="list-style-type: none"> Memberikan permainan cahaya melalui lampu sorot pada dinding dan lantai. | |

5.7 Desain Skematik

Salah satu contoh penerapan pandangan sikuensial dapat dilihat pada Gambar 5.41. Pandangan sikuensial pada segmen-1 menguatkan kesatuan hubungan antara massa bangunan dan bentuk jalan sehingga dicapai konsep *townscape* yang dimaksud. Bangunan-bangunan yang menjadi pengisi diantara bangunan focal point tidak berdiri menonjol namun berusaha menciptakan ketenangan dalam ketinggian yang hampir seragam. Pada frame 4 perbedaan material dan warna permukaan jalan menciptakan suatu tempat khusus untuk berhenti sejenak secara visual dari bentuk jalan yang panjang.



Gambar 5. 41 Arahans Desain Sikuensial Segmen 1-A

Segmen 1 (Jl. Krembangan Barat)

Konsep townscape:

Focal point, Recession

Foto eksisting:



Jenis vegetasi pohon di samping bangunan *focal point* seperti: pohon ketapang kencana dewasa. Menutup saluran air terbuka menjadi jalur pejalan kaki.



Ruang luar yang lapang (sebelumnya digunakan oleh pedagang kaki lima) sebagai jarak pandang melihat *focal point*. Sehingga pengamat sadar akan keberadaan bangunan ini. Ruang luar dimanfaatkan sebagai tempat bersantai, atau sekedar duduk.

Gambar 5. 42 Arahana Desain Skematik Segmen 1-1

Segmen 1 (Jl. Krembangan Barat)

Konsep townscape:

Deflection

Foto eksisting:



Pemasangan papan nama toko secara vertikal dan penggunaan tirai kain dapat memberikan nilai estetika dan memperkaya *façade*.

Menambahkan vegetasi sebagai kualitas transparansi ruang,



Bangunan pojok membantu mengarahkan melalui bentuk yang mengikuti bentuk jalan.

Gambar 5. 43 Arahlan Desain Skematik Segmen 1-2

Segmen 1 (Jl. Krembangan Barat)

Konsep townscape:

Closure, Focal point, Projection

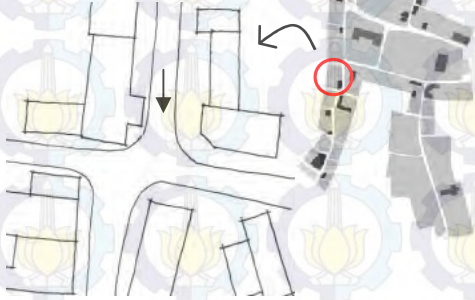


Foto eksisting:



Membuka bidang masif pada dinding lantai dua dengan jendela sehingga menciptakan permainan bayangan, timbul-tenggelam, solid-void.

Bangunan pojok dimunculkan kembali wajahnya. Posisi bangunan yang tampak jelas akan berfungsi sebagai *closure* pada ruang jalan yang menerus.



Penataan vegetasi dan pedestrian ways untuk memberikan ruang bergerak pejalan kaki (*possession in movement*).

Pedestrian ways menembus bagian bawah bangunan, merasakan sebuah *Arcade, Colonnade*.

Gambar 5. 44 Arahan Desain Skematik Segmen 1-3

Segmen 2 (Jl. Branjangan)

Konsep townscape:

Viscosity, Focal point

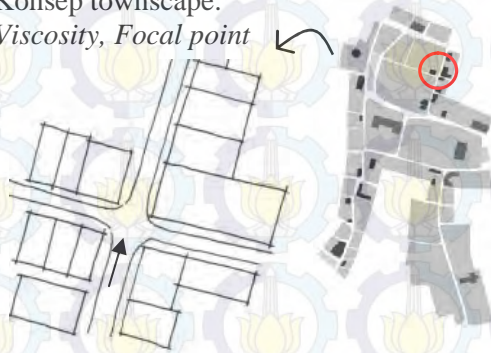


Foto eksisting:



Meningkatkan kesan intim ruang melalui jumlah lantai bangunan, menambahkan kanopi yang lebar untuk menaungi pejalan kaki atau pengunjung café.

Rehabilitasi fasad dengan cara membuka kembali bagian elemen bangunan seperti: jendela krepyak kayu, tiang bendera di bagian pintu masuk, dan mengecat kembali bangunan dengan warna putih.

Pohon Tanjung.



Bebasnya kendaraan bermotor memberikan ruang untuk menikmati deretan bangunan lama.

Gambar 5. 45 Arahkan Desain Skematik Segmen 2-1

Segmen 3 (Jl. Cendrawasih)

Konsep townscape:

Here and there

Foto eksisting:



Bangku memberikan kesempatan untuk duduk, bersantai, dan mengamati lingkungan.

Mengembalikan wajah bangunan dari papan iklan yang mengelilingi keseluruhan fasad. Papan nama iklan dapat diletakkan di depan pintu masuk dengan panjang dan lebar menyesuaikan bidang permukaan dinding.



Jauh di sana terdapat jalan yang melebar dan dipenuhi oleh kumpulan pepohonan. Sebuah ruang pulik di mana masyarakat dapat menggunakan sebagai tempat beristirahat, dan sekedar mengamati lingkungan sekitar.

Sisi ujung jalan branjangan menampilkan kepadatan melalui penataan massa, pembayangan melalui kanopi yang menggantung, dan deretan bangunan yang memperkaya visual bangunan. Tiang-tiang bollard memberikan batas sebuah *precinct*.

Gambar 5. 46 Arahan Desain Skematik Segmen 3-1

Segmen 3 (Jl. Cendrawasih)

Konsep townscape:

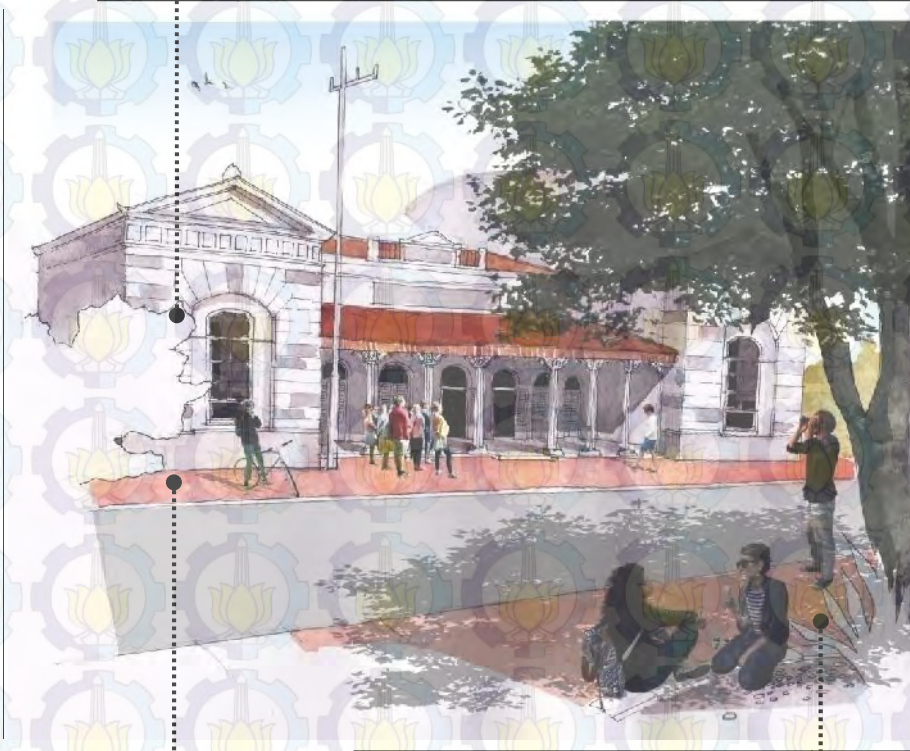
Thisness,
Screened vista



Foto eksisting:



Thisness, memberikan keistimewaan pada sebuah tempat dan menandakan bahwa sebuah bangunan ini tidak ada di tempat yang lain. Rehabilitasi fasad dan memberikan fungsi baru mampu menghidupkan bangunan sebagai *focal point* kawasan.



Jalur pejalan kaki mengikat kawasan secara visual.

Sebuah ruang luar untuk publik yang lebar dirancang menghubungkan ruang-ruang luar di sekitar *focal point*. Ruang luar digunakan oleh komunitas (pengunjung) dan karyawan yang bekerja di sekitar kawasan selagi istirahat.

Gambar 5. 47 Arahana Desain Skematik Segmen 3-2

Segmen 3 (Jl. Cendrawasih)

Konsep townscape:
Amorphous Square,
Recession

Foto eksisting:



Memberikan kebebasan pada pengunjung untuk ‘memiliki’ bangunan dan bebas mengamati focal point di sekitar ruang luar publik.

Vegetasi pohon di sisi samping bangunan *focal point-3* menggunakan jenis ketapang kencana dengan batang yang tinggi dan bersifat transparan.

Recession tercipta karena mundurnya bangunan dari garis normal pada sisi jalan.

Kesan *enclosure* diciptakan melalui bangunan dan vegetasi yang menjadi dinding ruang. Sehingga walaupun ruang luar bersifat terbuka namun batas-batas ruang dan kesan *enclosure* masih tercipta melalui perletakan vegetasi pohon yang melingkar di seberang *focal point-3*.

Ruang luar publik berbentuk “L” berfungsi mengintegrasikan (menghubungkan) focal point dan menciptakan ruang bersama untuk komunitas dan masyarakat sekitar.

Gambar 5. 48 Arahlan Desain Skematik Segmen 3-3

Segmen 4 (Jl. Sikatan)

Konsep townscape:

Here and there, projection

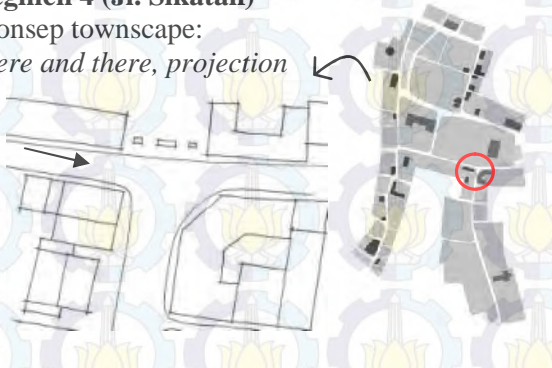


Foto eksisting:



Memperkaya visual dari dinding masif dengan tekstur dan material. Penonjolan pada beberapa bagian menciptakan kesan tiga dimensi dan permainan ruang.

Perubahan arah lalu lintas menjadi barat ke timur menciptakan visibilitas yang tinggi terhadap *focal point-9*.



Pedestrian ways memberikan ruang khusus bagi pejalan kaki dengan posisi yang lebih tinggi dari jalan utama. Deretan pepohonan sebagai permainan transparansi ruang.

Untuk memperkaya detail visual pada dinding bangunan, elemen bangunan lama diwujudkan kembali, seperti: jendela krepyak kayu, dan pintu.

Gambar 5. 49 Arahlan Desain Skematik Segmen 4-1

Segmen 5 (Jl. Kepanjen)

Konsep townscape:

Thisness

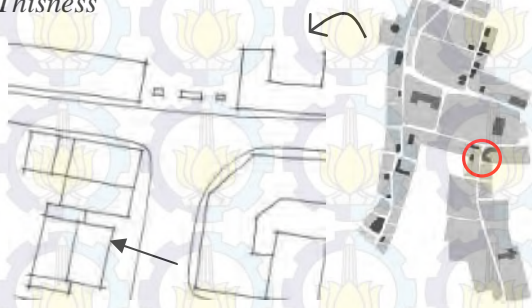


Foto eksisting:



Vegetasi yang transparan (ketapang kaca) dan perpaduan tanjung pada ruang luar. Pengalihfungsian bangunan dengan fungsi publik seperti rumah makan/gallery akan menciptakan kekhususan sebuah tempat.



Mempertahankan keaslian bangunan khususnya di bagian terluar (yang tertangkap pertama oleh indra penglihatan), seperti: kolom pagar, deretan kolom dengan order dorik, pintu masuk utama bangunan, bentuk atap dan kanopinya.

Gambar 5. 50 Arahana Desain Skematik Segmen 5-1

Segmen 5 (Jl. Kepanjen)

Konsep townscape:

Going through, here and there

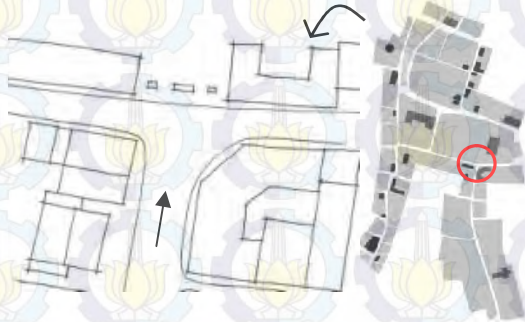


Foto eksisting:



Mempertegas bentuk dasar gerbang lebih masif sehingga dapat menciptakan sebuah “*framing*” pandangan yang ada di dalamnya. “*Going through*” berarti sebuah lubang yang membatasi pandangan antara ruang satu dengan ruang lainnya.



Pedestrian ways yang lebar selain dapat digunakan oleh pejalan kaki juga digunakan oleh pengendara sepeda kayuh.

Bangunan focal point-9 dialihfungsikan dan dibuka kembali bagian-bagian elemennya. Bagian yang gelap menciptakan kesan *the Maw*.

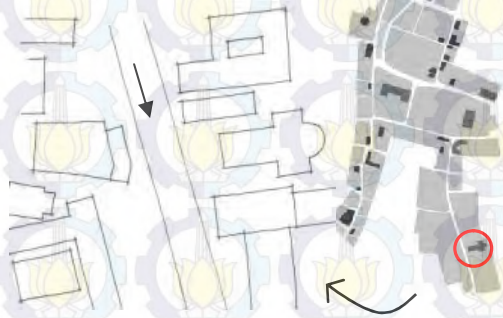
Gambar 5. 51 Arahkan Desain Skematik Segmen 5-2

Segmen 5 (Jl. Kepanjen)

Konsep townscape:

Juxtaposition, Landmark

Foto eksisting:



Bangunan baru dimundurkan sehingga tidak menghalangi view pada obyek tujuan utama, *focal point*-10 (Gereja). Material dinding atas menggunakan dinding yang dicat dengan warna senada (bata). Pada material dinding bawah menggunakan bata ekspos. Perpaduan material merupakan cara mengusung penciptaan keharmonisan ruang.



Menggunakan pagar teralis eksisting sebagai kesatuan elemen street furniture yang menciptakan “*Calligraphy*” melalui tekukan dekoratifnya. Pada bagian depan Gereja tidak terdapat pagar, sehingga ruang antara pedestrian ways dengan ruang luar Gereja dapat menciptakan kesan *recession*.

Gambar 5. 52 Arahan Desain Skematik Segmen 5-3

Segmen 5 (Jl. Kapanjen)

Konsep townscape:

Pinpointing

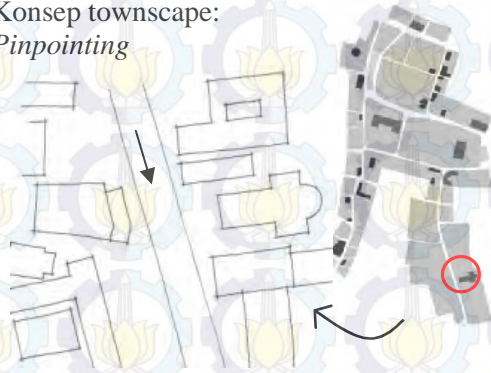
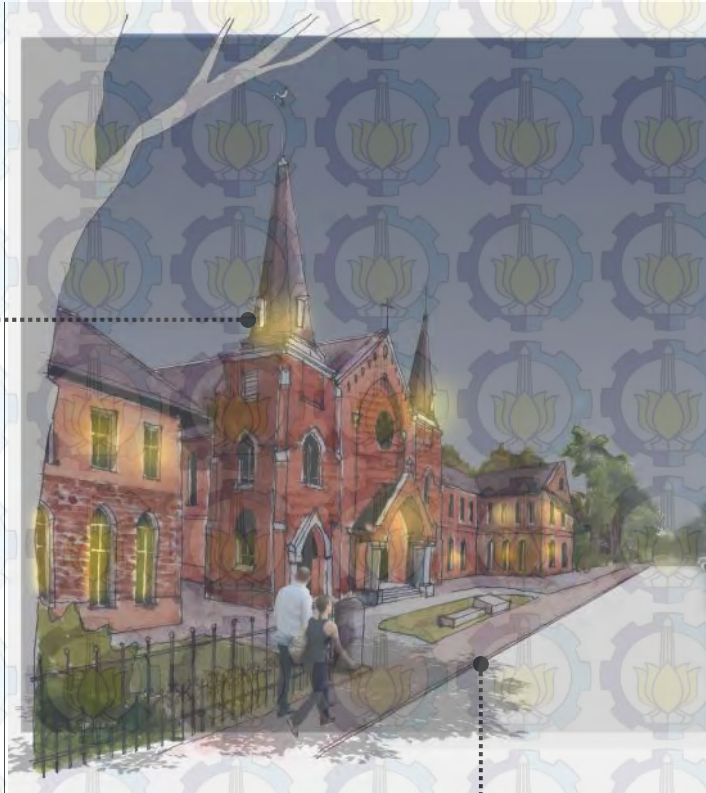


Foto eksisting:



Pinpointing, Permainan iluminasi pada bagian bangunan Gereja untuk memberikan kesan dramatis dan misteri. Lampu yang dipilih adalah lampu sorot yang diletakkan di bagian di atap menyorot ke atas ke arah menara. Sehingga pada malam hari, visibilitas dari landmark kawasan masih dapat tertangkap.



Pada bangunan inti Gereja, pencahayaan menggunakan warna kuning memberikan kesan yang lebih dramatis dan penuh nostalgia. Dengan kata lain efek cahaya lampu dan penempatannya dapat menentukan tingkat visibilitas bangunan pada malam hari.

Gambar 5. 53 Arahlan Desain Skematik Segmen 5-4

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Dari 26 (dua puluh enam) bangunan lama yang berperan sebagai elemen yang bertahan, diperoleh 10 (sepuluh) bangunan yang berpotensi sebagai *focal point* dengan tipe posisi antara lain: berada di jalan lurus, jalan berpotongan membentuk sudut tegak lurus dengan posisi *focal point* di salah satu sisi, jalan berbentuk *T-junction* dengan posisi bangunan seperti tusuk sate, jalan berbentuk *Y-junction*, dan jalan berbelok. Masing-masing posisi menentukan dan membantu mengarahkan pengamat untuk menangkap bangunan lama sebagai *focal point* kawasan Krembangan.
2. Kriteria desain diperoleh setelah dilakukan pengamatan secara sikuensial sehingga *focal point* dapat hadir dominan. Penjabaran kriteria desain dibagi dalam tiga aspek: *protection*, *comfort*, dan *delight*. Pada aspek *protection*, perbedaan elevasi dan jenis vegetasi dalam melindungi dan menaungi pejalan kaki harus dikuatkan. Selain itu aspek *protection* dapat diciptakan melalui pencahayaan pada malam hari. Pada aspek *comfort* menekankan pada visibilitas, kemenerusan ruang, vegetasi sebagai kamuflase ruang, dan penataan massa bangunan dalam menciptakan keharmonisan dengan bangunan lama (salah satunya adalah garis sempadan bangunan). Pada aspek *delight*, permukaan bangunan harus memiliki nilai ketertarikan visual, permainan maju mundur permukaan menciptakan kesan ruang tiga dimensi, dan penataan ruang yang mempertimbangkan skala manusia.
3. Penyusunan konsep berdasarkan pada kajian townscape yang dilakukan pada tiap segmen. Masing-masing segmen memiliki keunikan dan keistimewaan yang berbeda. Secara ringkas, konsep dan usulan desain dalam meningkatkan kualitas visual dan spasial pada kawasan Krembangan adalah: melalui usulan perubahan lalu lintas kendaraan yang dilakukan di jalan Branjangan dan jalan

Sikatan, rehabilitasi fasad bangunan, adaptive re-use bangunan, penyediaan jalur pejalan kaki, dan keterhubungan ruang luar dalam menjadi sebuah tempat beraktifitas (*place*).

6.2 Saran

Mengingat terdapat beberapa bangunan lama yang berperan menjadi focal point di kawasan Krembangan dan adanya tingkat visibilitas menuju obyek tujuan yang rendah, maka prioritas peningkatan yang dilakukan adalah perubahan arah lalu lintas di jalan Sikatan dan jalan Branjangan. Perubahan sistem lalu lintas pada jalan Branjangan dapat dilakukan beberapa tahap. Tahap pertama dimulai dengan cara membebaskan area dari kendaraan bermotor roda empat atau lebih. Tahap kedua dilanjutkan dengan cara hanya memperbolehkan kendaraan tidak bermotor untuk melalui jalan Branjangan. Sedangkan pada jalan Sikatan sistem lalu lintas bersifat loop terbuka terhubung dengan jalan Veteran – jalan Gatotan – dan jalan Krembangan Barat. Prioritas selanjutnya adalah perbaikan fasad bangunan (rehabilitasi) dan pemberian fungsi baru (adaptive-reuse) bangunan kosong menjadi bangunan yang berpotensi meningkatkan nilai kawasan, khususnya bangunan lama yang menjadi *focal point*. Setelah melakukan rehabilitasi dan revitalisasi bangunan, prioritas selanjutnya adalah memilih vegetasi untuk menguatkan bangunan. Jenis vegetasi yang dipilih disesuaikan berdasarkan bangunan sebagai *focal point* atau bangunan pendukung. Vegetasi di sekitar bangunan focal point dapat menggunakan pohon ketapang kencana yang bersifat transparan, sedangkan untuk bangunan pendukung dapat menggunakan pohon tanjung. Hasil akhir dari penelitian berupa kriteria desain di lima segmen jalan pada kawasan Krembangan dapat menjadi referensi bagi segmen jalan lain yang memiliki karakter visual dan spasial serupa. Oleh karena itu, rumusan kriteria desain dapat dijadikan sebagai contoh atau referensi segmen lain dalam kawasan Krembangan lain seperti: jalan Gatotan, jalan Krembangan besar, jalan Kebon Rojo, dan jalan Indrapura.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Kodmany, Kheir (2001), *“Supporting Imageability on the Wolrd Wide Web (WWW): Lynch’s Five Elements of the City in Community Planning”*. Journal of Planning and Environment B: Planning and Design, Vol. 28, hal.805-832.

Appleyard, Donald (1979), *The Conservation of European Cities*, the MIT Press., London.

Ardiyan S, Wawan (2001), *Studi Penataan Kawasan Konservasi sebagai Obyek Wisata Kota Surabaya*, Tesis Program Magister Perancangan Kota, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Ashihara, Yoshinobu (1983), *Aesthetic Townscape*, MIT Press., Cambridge.

Broeshart, A.C; Van Diessen (1995), *Soerabaja Beld van een stad*.

Brolin, Brent C. (1980), *Architecture in Context: Fitting New Building with Old*, Van Nostrand Reinhold Comp., the University of Michigan.

Budiharjo, Eko (1997), *Arsitektur Pembangunan dan Konservasi*, Djambatan, Semarang.

Cullen, Gordon (1961), *Townscape*, The Architectural Press., London.

Darjosanjoto, Endang Titi Sunarti (2006), *Penelitian Arsitektur di Bidang Perumahan dan Permukiman*, ITS Press, Surabaya.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya (2009), *Profil Cagar Budaya*.

Eka Sari, Kartika; Antariksa; Dwi Ari, Ismu Rini (2010), *“Pelestarian Koridor Jalan Veteran Kota Surabaya”*, SEMINAR NASIONAL ARSITEKTUR KOTA, Hidup dan Berkehidupan di Surabaya, 27 Mei 2010 Universitas Kristen Petra: hal. 28-33.

Firmansyah, Aldrin Yusuf (2009), *“The Character Context in the Development of Jayengrono Park”*, DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment), Vol. 37, No. 1, Juli 2009, hal. 23-32.

Gehl, Jan (2010), *Cities for People*, Island Press.

Gibberd, Frederick (1959), *Town Design*, Praeger, Madison.

Handinoto (2007), *Surabaya Kota Pelabuhan*, Jurnal DIMENSI TEKNIK ARSITEKTUR Vol. 35, No. 1, Juli 2007, hal. 88-99.

----- (1996), *Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Surabaya 1870-1940*, Penerbit ANDI., Yogyakarta.

Jacobs, Allan B. (1995), *Great Streets*, MIT Press, Massachusetts.

Kalin, Azru; Yilmaz, Demet (2012), *A Study on Visibility Analysis of Urban Landmarks: The Case of Hagia Sophia (Ayasofia) in Trabzon*, 241-271.

Journal of the Faculty of Architecture. Middle East Technical University.

Kountour, Ronny (2004), *Metode Penelitian*, Penerbit PPM, Jakarta.

Kwanda, Timoticin (2011), “*Kuliah Umum: Sejarah Perkotaan Surabaya dan Model Pewarisannya*”, Departemen Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya UNAIR.

----- (2004), “Potensi dan Masalah Kota Bawah Surabaya sebagai Kawasan Pusaka Budaya”, The 1st International Urban Conference, Surabaya, August 23rd-25th.

Martella, Nelson; Marchand, Martella (1999), *Research Method*, Allyn and Bacon, Boston.

McCluskey, Jim (1992), *Roadform and Townscape*. Architectural Press.

Moeloeng, Lexy J. (2001), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Moudon, Anne Vernez (1989), *The Role of Typomorphological Studies in Environmental Design Research*. (<http://www.edra.org/sites/default/files/publications/EDRA20-Moudon-41-48.pdf>, akses Maret 2014).

Oc, Tanner; Heath, Tim; Tiesdell, Steve (2010), *Design in Historic Urban Quarters*. (<http://www.ledonline.it/rivista-scienze-turismo/Allegati/RST-I-2-04-Oc-Heath-Tiesdell.pdf>, diakses Maret 2012).

Papageorgiou, Alexander (1971), *Continuity and Change: Preservation in City Planning*, Pall Mall Press, London.

Peta Surabaya 1787: <http://m.gahetna.nl/collectie/afbeeldingen/kaartencollectie/zoeken/q/zoekterm/soerabaja>, akses Maret 2014.

Peta Surabaya 1825: http://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/mmedia/pust/1825/jiunkpe-ns-mmedia-1825-na00404395-24701-soerabaja_1825-resource1.jpg peta 1825, akses Maret 2014.

Peta Surabaya 1866: http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_detail.php?knokat=16335 , akses Maret 2014.

Peta Surabaya 1914: http://www.lib.utexas.edu/maps/historical/baedeker_indien_1914/txu-pclmaps-soerabaja_1914.jpg , akses Maret 2014.

Puwono, Nanang (2006), *Mana Soerabaiaku*, Pustaka Eureka, Surabaya.

Roberts, Marrion; Greed, Clara (2001), *Approaching Urban Design: The Design Process, Vol. 5 Exploring Town Planning*, Longman, Essex.

Rossi, Aldo (1982), *The Architecture of the City*, The MIT Press, Cambridge.

Richard, Jonathan (2002), *Facadism*, Taylor Francis e-Library, London.

Sevilla, Ochave; Punsalan; Regala, Uriarte (1993), *Pengantar Metode Penelitian*, Penerbit UI Press, Jakarta.

Sugiyono (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Alfabeta, Bandung.

Trancik, Roger (1986), *Finding the Lost Space: Theories of Urban Design*, Willey.

UNESCO (2009), Hoi An Protocols: For Best Conservation Practice in Asia, Bangkok: UNESCO Bangkok. (<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001826/182617e.pdf> , diakses 20 Oktober 2011).

Urban Design Toolkit (2006), New Zealand: Ministry for the Environment (www.mfe.govt.nz) diakses 28 April 2012.

Vines, Elizabeth (2007), *Streetwise Asia*, Bangkok: UNESCO Bangkok.

Wieland, Hendrik F. (1997), *Braga: Revitalization in Urban Development*, GRK-UNPAR Architectural Dept.

Zucker, Paul (1959), *Town and Square: From the Agora to the Village Green*, Columbia University Press, University of Minnesota.



Setyo Nugroho, lahir di Surabaya 15 April 1985. Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjananya pada tahun 2007 di jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Setelah menyelesaikan studi sarjana, penulis menggeluti dunia profesi di bidang konsultan (2007-2009) dan kontraktor di Ho Chi Minh City, Vietnam (2009-2011). Kemudian pada pertengahan tahun 2011 memutuskan untuk melanjutkan studi pada program pascasarjana alur Perancangan Kota di almamater yang sama. Penulis memiliki perhatian dan minat pada bidang *urban design*, *historic district*, *landscape design*, dan *southeast asian history and architecture*. Selain keempat bidang tersebut, penulis juga memiliki ketertarikan pada bahasa dan budaya Asia khususnya Asia tenggara.

Dalam masa studi pasca sarjana di ITS, penulis pernah mengikuti program IJEP di Kumamoto University, Jepang selama tiga bulan (Tahun 2012) dan seminar bertajuk “Southeast Asia Seminar: Cities and Culture” di University of San Carlos, Cebu city – Philippines selama seminggu. Beberapa artikel penulis telah dipublikasikan pada seminar nasional dan internasional.